

Nº 1
795 ptas.
4,78 €
CDROM de regalo para PC
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
DOSSIER
Final Fantasy en PSX
Novedades de Importacion · Tekken Tag Tournament: Demuestra que eres el mejor en todos los Tekken
Primicia: Todo sobre Final Fantasy: The Movie · Primeras Noticias sobre King of Fighters '99 · Acuerdos de
SNK: ¿Qué se sabe de SNK Vs. Capcom? · ¡Metal Gear Denunciado! · Secciones de anime
8 414090 210607 00001



ESTE MES VA DE...

ROBOTS

UN EXTENSO REPASO A UNO DE LOS GÉNEROS CON MÁS SOLERA EN NUESTRO PAÍS. CON ESPECIAL ATENCIÓN A MAZINGER Z, PATLABOR, GUNDAM, MACROSS, CALM BREAKER, SHIROW, GUNBUSTER, DR. SLUMP, BALDIOS, GREY, EVANGELION...



EN EL INTERIOR

- NUEVAS SERIES
- CARÁTULAS
- NOVEDADES
- JUEGOS
- ERÓTICO
- OPINIÓN
- INTERNET
- PÓSTER
- HUMOR
- Y MUCHO MÁS

¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!



Loading , Agosto de 1999

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Redactor Jefe: SERGIO HERRERA
Colaboradores: Carlos Martín Estévez "Endimion"
Manuel López Orvés "Megaman"
Rafael Fernández Barbero "Mangafan"
Javier Herreros Alvarez "Sbroly"
Wenceslao Muros Gálvez "Amano"
Emilio Gallego
Contenido del CD: JOSÉ GARCÍA,SERGIO HERRERA

Secretaria de dirección: SONIA GARCÍA
Administración: YOLANDA MONTÓN, LUISA GARCÍA
Director de producción: JOSÉ GARCÍA
Suscripciones: (93) 477 02 50
Maquetación y Diseño: SERGIO HERRERA, ARES INFORMÁTICA, S.L.

Redacción y administración: Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotographik, S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Depósito Legal: B-11.747/99



EDITA:
ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCÍA
Director Adjunto: RAMÓN CARDONA

Editorial

Finalmente lo conseguimos. **Loading** está en los kioskos para rellenar el hueco de la información sobre videojuegos, que existe desde que se empezaron editar en nuestro país revistas sobre el tema. Información de verdad, sin presión de compañías.

Siempre es difícil sacar adelante un primer número de una publicación, y más aún si se trata de hacer algo diferente. Hace sólo unos meses, a alguien se le ocurrió la idea de lanzar al mercado una nueva revista sobre videojuegos, idea que resultaba acertada si se le echaba un vistazo a las distintas publicaciones que sobre el tema encontrábamos cada mes en los kioskos. La revista comenzó a elaborarse y, de la noche a la mañana, una ola de nuevas revistas sobre videojuegos hicieron acto de presencia. "-¡Ups, esto no es bueno!-" Pensamos algunos... Sin embargo, todas se distanciaban de lo que nosotros tratábamos de aportar al mercado. La sosedad de las revistas era tal que se nos despertaba aún más el interés por salir cuanto antes con nuestro proyecto. Mucha profesionalidad, pero temas manidos y noticias centradas en un mercado hoy en día tan poco interesante como es el europeo. Es posible que muchos prefiráis unas imágenes en alta resolución de un juego que acaba de salir en España a unas pequeñitas de algo que tardará a veces un año (cuando finalmente salen...).

La idea de introducir un CD-Rom, que no sirve como demo en ninguna consola, y que es para usuarios de PC, ha estado siempre pendiente de un hilo. Finalmente hemos optado por añadirlo, con lo que tendréis la oportunidad de disfrutar de vídeos, imágenes y música de actualidad consolera. Seguro que después de echarle un vistazo opinaréis que ha valido la pena.

Algo positivo que muchos encontrarán en nuestros comentarios será el hecho de que los redactores son auténticos fans de videojuegos desde la infancia (nada de expertos redactores iniciados en el tema a última hora para sacar una revista sobre un nuevo producto que vende). Esto, unido a la independencia de nuestra revista, nos da la posibilidad de hablar con conocimiento de causa (lo cual no quita que alguna vez podamos meter la gamba).

En cada número nos acercaremos a las sagas más importantes de videojuegos a través de un dossier, cuyo fin es poner al día a quienes menos tiempo llevan. Aunque tenemos ya varios temas enfocados, estamos abiertos a toda sugerencia.

Y hablando de sugerencias, estamos localizables para cuantos tengáis ganas de dar con nosotros. Cada comentario está firmado por quien lo realiza, y bajo su nombre o seudónimo tenéis la dirección e-mail a la que podréis escribir. Otro modo de encontrarnos por internet, además del e-mail, es entrar mediante chat en un canal localizable dentro del irc.hispano llamado #Loading. A lo largo del día (y la noche) solemos estar algunos deambulando por ahí por si queréis charlar un rato o disipar dudas.

Vamos a tener alguna sección interactiva para que expongáis vuestras opiniones (véase *Frikilandia* en páginas finales), así que para quienes no tengan internet tenemos una dirección postal:

LOADING
Avda. Mare de Deu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)

Esperamos pues recibir opiniones sobre lo que os ha parecido la revista y sobre lo que creéis que le falta para que sea lo que siempre habeis esperado.

Os dejo, que voy a echarle un vistazo.

LOADING... (please wait)

Sergio Herrera

SUMARIO

Loading

REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS

Número 1



Instrucciones 



REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR LOADING

El programa gestor de LOADING aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\LOADING.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR LOADING

El CD-ROM de Loading está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de LOADING son las siguientes:

Música

Canciones y sonidos de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos videos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

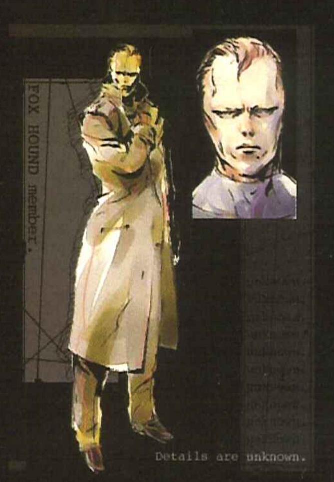
Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir. Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Solid Snake · Meryl Silverburgh · Dr.Naomi · Mei Ling · Secretary of Defense · Roy Campbell · Otacon · Nastasha Romanenko · Master Miller · President AT · Liquid Snake · Revolver Ocelot · Psycho Mantis · Ninja · Office chief DARPA · Vulcan Raven · Sniper Wolf · Decoy Octopus · Big Boss

Varios

En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de LOADING. Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los videos y músicas de otras secciones de LOADING. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.
También se recomienada instalar el programa WinZip, ya que algunos archivos están comprimidos y necesitan de este programa para poder ser utilizados.



MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de LOADING hay que instalar programas adicionales en el ordenador.
Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo: Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios)

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VIDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCION VARIOS:

Windows Media Player
Intel Indeo 5.1
QuickTime for Windows
WinAmp (opcional)

Pulsando el botón 'Control' al ejecutar un archivo multimedia, se utilizará Windows Media Player para reproducir el archivo, independientemente del programa asociado al mismo.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
loading@aresinf.com

SONY

Sony tiene serios problemas en la elaboración de la CPU de **Playstation2**. El porcentaje de fallos en la producción del chip rodea el 70% (o sea, 7 de cada 10 chips "se van al carajo"). Este fallo se dio también en la primera manufacturación del **NEC** de **Sega** incluido en **Dreamcast**.

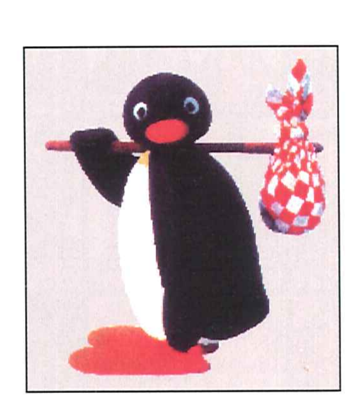
Sony anunció la salida al mercado el pasado 27 de mayo del nuevo modelo de **Playstation *SCPH-9000***, a un precio de 15.000 yenes. Como novedad incluye la desaparición del puerto paralelo, con lo que pretenden evitar que los usuarios obtengan el ***Action Replay*** que hace las veces de chip para juegos piratas. Por lo demás, la consola será exacta al modelo anterior. Esto conlleva que los modelos antiguos de ***Action Replay*** tampoco puedan conectarse, y por tanto que no puedan introducirse trucos para la gente más torpe...



Wild Arms 2nd Ignition tiene previsto su lanzamiento nipón para finales de año. En él nos encontramos un nuevo trío de protagonistas "clonados" del original **Wild Arms**. El héroe "prota" se llama **Ashley**, y aparenta ser una versión un poco más adulta de **Rudy Vahn**; **Riruka** es una joven maga, como **Cecilia**; y **Vincent Valentine** tiene el mismo aspecto que **Jack Brad**. Los escenarios en 2D han sido cambiados por polígonos tanto en los decorados de lucha como en las ciudades. Habrá escenarios y monstruos similares a **Wild Arms**, aunque la historia va a ser mucho más enrevesada, queriendo dar fuerza a un argumento que pueda continuarse en próximas entregas de la saga. Se han añadido además varias escenas de animación intermedias, con lo que ahora el juego cuenta con 2 CDs.



Sony prepara un juego basado en la serie de plastilina "*Pingu*", conocida de sobra por todos. En el juego tomaremos el papel de un **Pingu** poligonal de increíble parecido al muñeco original, y tendremos que hacer diferentes episodios de la serie (o sea, una acción no demasiado compleja y un belicismo nulo). (*Imaginamos que, siendo de **Sony** y teniendo un público internacional, lo veremos editado en nuestro país, así que los fans de este singular pingüino no os pongáis "nerviososos"* ^_^). Por si fuese poco, el juego estará doblado con las voces originales del juego, o sea, hablado en el idioma de **Pingu** (ese que algunos piensan que es algún idioma extranjero que no acaban de descifrar).



NINTENDO

Primeros dados sobre la nueva máquina de **Nintendo**. Nombre (por ahora): **Project Dolphin**.
El nuevo soporte será manufacturado por **Matsushita Corporation** (aka **Panasonic Co.**), y está previsto para finales del 2000. "La gran N" ha llegado a un acuerdo con **IBM** para integrar el procesador ***Gecko PowerPC*** a 400Mhz. en su nueva máquina (el precio de ese acuerdo es de 1 billón -con b- de dólares).
Project Dolphin contara con un lector de **DVD** realizado por **Panasonic**, con capacidad de reproducción de películas, audio y software. El sistema estará equipado plenamente con el software y hardware necesarios para la conexión a **Internet** y el trabajo en red, y tendrá un sistema anti-piratería totalmente nuevo.

A su vez, **Panasonic** ha anunciado que lanzara un lector de **DVD** portátil que será a la vez consola y reproductor multimedia, previsto para la fecha de salida de **Project Dolphin**. El nombre adjudicado por ahora a esta nueva "consola portátil" es **X-21**, y aún no se sabe si estará ligada a la **Dolphin** de algún modo (*que sería lo más normal, no van a estar trabajando juntos y a la vez haciendo productos con productos sin relación...*).

Después de unos cuantos años, por fin **Nintendo** se decide a lanzar la continuación del espectacular juego de **SuperNintendo**, **Super Mario RPG**. Su título: "**Super Mario Adventure**" (*¿como "**Sonic Adventures**"?*), y con el potencial de **N64** mezclando 2D y 3D podremos deleitarnos una vez más con el colorido "Reino de las Setas".
Siguiendo con la línea habitual de más de lo mismo, también se prepara un "**Kirby 64**" poligonal y de gran colorido. Tal vez la **N64** esté destinada al público más joven...





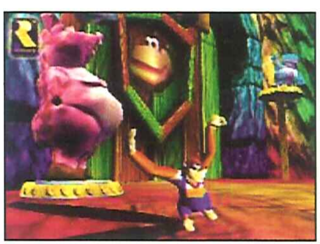






Donkey Kong 64 saldrá a finales de invierno en los EEUU. Después de pasar en 4 ocasiones por **SuperNintendo** ofreciendo una espectacularidad gráfica raramente alcanzada por otros títulos para esa consola, la versión de **Nintendo64** de **Donkey Kong** parece poner a los chicos de **Rare** en el sitio que se merecen. Además del modo de juego básico, consistente en ir recolectando plátanos, se podrá jugar a otros estilos, entre los que se encuentran carreras, fases de natación y de vuelo (*a ver cómo se las apaña un gorila para volar...*). Tendrá un pleno uso del cartucho de expansión de 4MB, y de hecho, no funcionará sin el mismo. **Nintendo** planea ventas de 2.5 millones de copias de estes juego.







Nintendo declaró hace unas semanas que han vendido en Japón 6 millones de **GameBoyColor** en un año, cuenta que sale aproximadamente a 100.000 consolas semanales. Como toque ácido, el portavoz de la gran N dijo: "**GameBoyColor** vende más en un mes de lo que se espera para **Dreamcast** en un año".

Anunciados para **Game Boy Color** "**Star Wars: Episode 1 Racer**" (para octubre), "**Pokemon Pikachu Amarillo**" (26 de julio) y "**Dragon Quest Monsters II**" (durante el verano).

SEGA

Sega América ha confirmado que incluirá un módem de 56K en la **Dreamcast USA**, que saldrá a la venta el 8 de septiembre a 200 dólares. Ahora sólo queda que nos confirmen que la **Dreamcast** europea podrá conectarse a **Internet**.

En el **E3** se han presentado vídeos de "**Ecco The Dolphin**" para **Dreamcast**, secuela del popular juego de aventuras de igual nombre para **Genesis**, en el que manejamos un delfín en un entorno marino cada vez más tranquilizante (*jugar una partida al **Quake** después de acabarse el **Ecco The Dolphin** sería muy perjudicial para nuestras mentes*).

Sega, buscando el éxito obtenido por **Konami** con sus arcades musicales, lanza una recreativa de nombre "**Morg Rapper**". Al igual que en **BeatMania**, el juego consiste en presionar diferentes botones (8 en este caso), que reproducirán secuencias de sonido siguiendo el esquema de una música base. También han copiado la base del "**Dance Dance Revolution**" para hacer un juego de baile con 6 direcciones. Está claro que si el éxito no llega, hay que ir a cogerlo. Poco originales, pero muy acertados.

Buscando también (tal vez) otro sitio al que agarrarse, **Sega** ha anunciado oficialmente el desarrollo de juegos para **GameBoy** (¡¡*Dios, Nintendo*!!), **WonderSwan** (**BAN DAI**) y **Neo Geo Pocket Color** (**SNK**). Esta es la primera vez que **Sega** hace juegos para una consola de otra compañía. Como prueba de los acuerdos tenemos ya los datos del primer juego desarrollado para **Game Boy Color**: "**Sakura Taisen**". Casi nada.

"**Virtua Striker 2 Limited Edition**" es el nombre de la beta del nuevo juego de fútbol para la ***Naomi***, que soportará el modo **VMS** con el que se transfieren datos de la recreativa a la versión **Dreamcast**.

CAPCOM

Mientras leéis este párrafo, los japoneses disfrutan en dos centros de **Capcom** en Tokyo y Osaka del "**Street Fighter EX 2 Plus**". ¿Las diferencias con respecto al **EX2**? Incluye dos rostros caracteres de la primera entrega (**Darun** y **Vega** -M.**Bison**-), otro antiguo que no había pasado por la máquina de poligonizar (**Sagat**), y un cuarto caracter totalmente nuevo (una chica rubia con trenzas y gafas). ¿Que si hay alguien más oculto? Yo todavía no he visto a **Akuma**, pero no me confiaría...



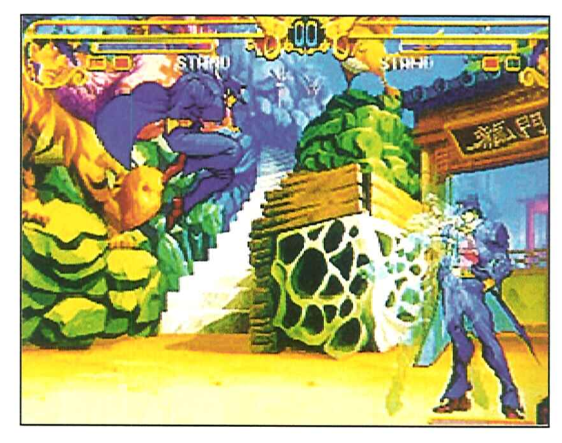
El "**Street Fighter Zero 3**" de **Dreamcast** va a contar con un nuevo "**Vs. Dramatic Battle Mode**" en el que se enfrentarán 4 personajes a la vez, sin contar con las restricciones de mezclar personajes de la versión para **Playstation**, y con un acabado muy superior al "**Cross Fever Mode**" del "**Marvel Vs. Capcom**". Su salida al mercado tendrá lugar el 8 de julio al precio de 5.800 yenes, mientras que la versión de **Sega Saturn** (¡¡¡*que no está muertaaaa*!!!) aparecerá el 5 de agosto en un *pack* con el cartucho de 4MB RAM. Enhorabuena a los "segamaníacos", que podrán disfrutar de dos conversiones del **Zero3** con todos los *frames* y cargas mínimas.

Por fin sueltan algo de información del juego basado en el cómic "*Spawn*". Contará con conceptos tomados del **Ehrgeiz** (**Square**) y el **Destrega** (**Koei**), con combates posibles a larga distancia. Podrán jugar 4 a la vez uniendo bases de arcade, luchando unos contra otros o todos contra la computadora como en el "**SpikeOut**" de **Sega**.

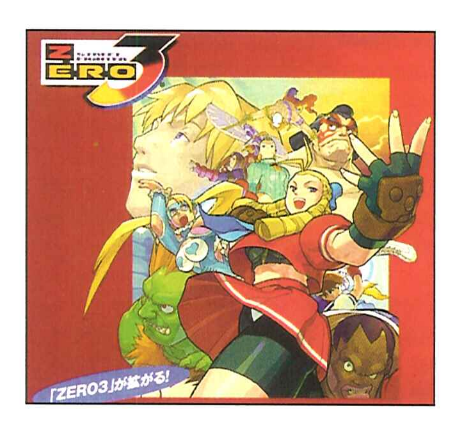
"**Bio Hazard Code: Veronica**" (**Dreamcast**) incluirá, además de nuestra querida **Claire**, otros

Jojo´s Bizarre Adventures para Playstation





personajes adicionales con los que únicamente se podrá jugar en determinados puntos de la aventura.
El juego tendrá una duración aproximada de 10 a 12 horas, y la historia se desarrollará en una isla desierta (*se descarta que esta isla se encuentre en Europa, como decían algunos rumores*). Cada acción realizada por un personaje repercutirá en la historia sobre el resto, teniendo también efectos interactivos la utilización de objetos como la antorcha (*dará luz a sitios oscuros, pero atraerá a los zombies en proporción al tiempo que se emplee*). **Clarie** usará 3 armas desde el principio del juego: una daga, una pistola y una pistola corta.



"**Bio Hazard 3: Last Scape**" (cuyo nombre occidental va a ser "**Resident Evil Nemesis**") para **Playstation** tendrá como protagonistas a **Jill Valentine** (de la primera entrega) junto a un nuevo personaje llamado **Carlos Olivereira**, un chico de 21 años cuyo objetivo es encontrar la cura a la enfermedad que convierte a la gente en zombies, y que va afectando progresivamente a **Jill**. Entre las novedades del juego aparece la acción de esquivar y el poder coger cosas del escenario para protegerse.

Más **Bio Hazard**. "**Resident Evil 2**" de **Nintendo64** estará preparado para usar el cartucho de ampliación de 4MB Ram para gráficos de alta resolución. Contará con nuevos escenarios no incluidos en la versión de **PSX**. Todavía no se ha confirmado que el juego incluya voces.

Y hablando de calidad, que no se nos olvide la de **Resident Evil 1** para **GameBoyColor**, que junto a **Street Fighter Zero 1** y **Ghost N' Goblins** plantean nuevas razones para comprar una portátil que ya parecía exprimida hasta la saciedad.

Nuevas imágenes del **Jojo´s Adventures** para **Playstation** revelan un acabado casi al completo. Como ocurre con las actuales conversiones para **PSX** de arcades de lucha en 2D, la limitación de memoria ha obligado a **Capcom** a recortar *frames*, aunque la jugabilidad y el acabado van a ser excelentes. Además, se le han añadido a los modos de juego un nuevo "**Super Story Mode**" que nos adentra en la historia del manga original. Este modo consiste en las escenas de lucha más un cómic digital y mini-juegos (juegos de cartas y otros aún no desvelados).

Y ya, por si fuese poco, se ha anunciado que **Jojo´s** tendrá 16 luchadores, frente a los 8 de la versión arcade.

Presentada en el **E3** la versión recreativa "**Strider II**", que correrá en la placa ***System 12***, y cuyo lanzamiento esta previsto para el 2000. También han anunciado la preparación de una nueva secuela de "**Breath of Fire**" para **Playstation**.

Yoshitaka Amano, importantísimo ilustrador japonés conocido en el mundo de los videojuegos por su trabajo en la saga **Final Fantasy** (**IV, V** y **VI**), trabaja en un proyecto de **Capcom** titulado "**Emblem of Eru**" que actualmente se desarrolla para **Dreamcast**. No se sabe nada sobre el juego, salvo que aparecerá a finales de este año.

Aquí tenéis una muestra de las conversiones para GBColor de dos grandes clásicos: Resident Evil y Street Fighter Zero.





KONAMI

Guitar Freaks, el juego de tocar notas con una guitarra eléctrica de **Konami** tiene fecha de lanzamiento prevista para el próximo 29 de julio (obviamente, en Japón) a unos 5.500 yenes. Junto al juego se venderá una guitarra con todos los accesorios originales de la versión recreativa y con un nuevo diseño, al precio de 6.000 yenes (*unas 6.500 pelas al cambio, a ver a cuánto lo hinchan las tiendas de importación*). La versión de PSX de **Guitar Freaks** está preparada para la nueva versión arcade (que aún no ha aparecido) "**Guitar Freaks 2nd Mix Link Version**", desde la que podremos salvar datos para cargar nuevas canciones ocultas en **Play**.

El controlador especial de "**Dance Dance Revolution**" se ha convertido en el producto más solicitado de Asia, y las expectativas de ventas se han quedado tan cortas que los actuales mandos para el juego de baile han visto multiplicado su precio en 3 y 4 veces. Esto ha puesto en marcha a compañías de Taiwan, China y Hong Kong para hacer copias del mandito de marras, de las que ya existen varias en el mercado. Se da la paradoja de que algunas de ellas son mejores, al incorporar los botones **cuadrado** y **triángulo**, desaparecidos en el original de **Konami**, y necesarios para usar el mando en juegos como "**Bust a Move 2**". La cuestión ahora es si de dos pisotones no se irá el mando a la porra...
Y más cosas del "**Dance Dance Revolution**". Están a punto de sacar a los salones nipones el "**DDR Solo Bass Mix**" en el que pueden bailar 4 mediante un cable que une dos bases de arcade. También tendrá una entrada para la *memory card* de **PSX** con la que llevarnos las partidas a casa e intercambiar datos de la consola.

Konami y **Microsoft** han llegado a un acuerdo en que permitirá a las dos compañías editar juegos en los diferentes soportes de consolas y ordenadores personales. De esta manera, **Konami** podrá presentar juegos de **Microsoft** y, a su vez, disfrutaremos de **Metal Gear Solid** y **BeatMania** en PC.

Desvelada información de la nueva entrega de la saga "**Dracula X: Castlevania Resurrection**": Esta secuela tendrá como base la **Dreamcast**, tomando forma en un completo entorno 3D. La historia se centrara en la batalla entre **Sonia Belmont** (el antepasado más lejano conocido del clan **Belmont**, a quien ya pudimos ver en "**Castlevania Legends**" de **Game Boy**) y los sicarios de la maldad (**Drácula** y la Condesa de **Castlevania**). **Dracula Resurrection** tiene fecha de lanzamiento para este invierno en los EEUU.



Arriba: Drácula con pose de chulito.
Abajo: Sonia Belmont con ganas de darle un latigazo en los dientes al chulito...



Y siguiendo con **Castlevania**, **Konami** prepara para **Nintendo64** el "**Castlevania Special Edition**". El protagonista de este **Dracula X** será **Kohnel**, un joven licántropo, y la historia se situará algo antes de la puesta en escena de **Reinhardt Schneider** y **Carrie Fernandez** (**Castlevania64**). La realización de esta nueva secuela la llevará a cabo **KCEK**, usando como base el **Castlevania64**.

En el pasado **E3** ha presentado un juego de conducción llamado "**Konami Rally**", que cuenta con un modo de coches personalizado y docenas de circuitos.

Konami mostró un vídeo de "**Metal Gear Solid: VR Missions**" en el pasado **E3**. En él se mostraban nuevas misiones divididas por categorías de disparo, de rastreo y de entretenimiento. Una se basa en disparar a un guardia, que cae encima de otros dos guardias, que a su vez iban a parar sobre otros dos guardias, dando forma a una cascada de masacre de pobres guardias. Esta es una de las más de 300 misiones del "**VR Missions**". En estos cometidos también podremos llevar al ninja. Asimismo, disponemos de un modo de "disparo de fotos" con **Mei Ling** y **Naomi Hunter**, en el que se entremezcla un misterioso asesinato sin resolver.

Konami ha anunciado que en los EEUU va a lanzar únicamente este disco de misiones, y no el *pack* completo "**Metal Gear Solid: Integral**", que se compone de los dos CDs recién traducidos al español mas el **VR**, con lo que imaginamos que en nuestro país saldrá también solamente el **VR Missions**. Esta táctica comercial responde a que las demandas en los países occidentales son infinitamente menores a las japonesas, y por tanto vender otra vez el juego completo sería una equivocación (hay que tener en cuenta que el "**VR Missions**" es completamente independiente del juego base). Se espera su salida a la venta para finales del 99.

Desmentido definitivamente el rumor de que **Konami** preparaba un "**Metal Gear**" para la 64 bit de **Nintendo**.

SQUARE

Presentaron en el **E3** un vídeo de 15 segundos de "**Parasite Eve 2**", la secuela del juego de terror aventura/rol del pasado 1998. En él podemos ver a **Aya Brea**, la protagonista, con un nuevo diseño más real y un poco distanciado de la que conociésemos en "**Parasite Eve**". Ahora, la gran pregunta: si **Aya** es atacada por el virus-parásito en el final de la primera parte, pasando a ser objetivo oscuro de una posible segunda entrega, ¿cómo es que tiene un aspecto normal en este vídeo? Que **Square** nos lo explique rápido, por favor. Un avance corto del juego está disponible en el CD-ROM que acompaña la revista.

El tan esperado RPG de **Square** "**Seiken Densetsu: Legend of Mana**" para **Playstation** tiene fecha de lanzamiento prevista para el 15 de julio, con un precio de 6.800 yenes. El juego tendrá opción de manejo con ***Dual Shock*** y pad analógico. Podréis ver dos videos del juego en nuestro CD para PC.

El 10 de junio salió a la venta en Japón el "**High Speed RPG**" (como lo han denominado) **Racing Lagoon**, un juego de conducción y rol en el que encontraremos enemigos con los que combatir, ganando puntos de experiencia tras cada carrera. Cada cierto numero de niveles alcanzados se incrementará el potencial de conducción y los componentes del coche, dando opción además a adquirir nuevos modelos de vehículos en tiendas de coches.

La versión de PC de **Final Fantasy VIII** tiene prevista su aparición en los EEUU a finales de año.

Final Fantasy Anthology versión USA carecerá del **Final Fantasy IV** (allí conocido como "**FFIII**" por la versión de **SuperNintendo**) por no proporcionar, al parecer, la calidad suficiente de los actuales juegos de rol (*en ese caso tampoco el **V** y el **VI** la dan, pero bueno*). Para compensar la pérdida, se incluirá en el *pack* un CD con una selección de la **BGM** de **FFV** y **FFVI**, pero sólo en una primera edición limitada. Pues a mí no me hace el cambio...



Los japoneses pudieron disfrutar en el pasado Tokyo Game Show del "Legend of Mana". ¿Cuándo nos tocará a nosotros?

TAKARA

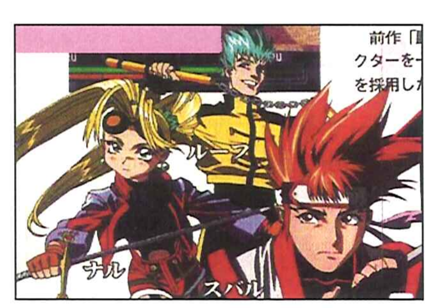
Battle Arena Toshinden 4 ha sido finalmente anunciado para **Playstation**, y tiene prevista su salida a la venta para agosto.

La cuarta entrega de este juego de lucha 3D centra la historia 10 años después de **Toshinden 3**. Todos los personajes serán completamente nuevos. Los protagonistas son **Subaru** (pupilo de **Eiji** con aspecto similar) y **Naru** (hija de **Kain**).

La forma de jugar cambia notablemente, incluyéndose la posibilidad de un **Team Battle** a 3 luchadores (algo similar a **King of Fighters**), protección en el aire y movimientos de cancelación de ataques (como en **Street Fighter Zero**), entre otras novedades.

Contará con 8 modos de juego, entre los que están el modo **Historia**, el **Survival**, **Time Attack**, **Versus**, **Practica**, **Omake** (regalos), **Database** y **Mini-juegos** (puzzles, juegos de disparo e incluso un juego musical parecido a **Beat Mania**).

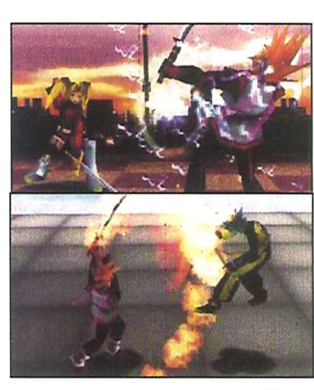
Los ilustradores de este nuevo **Toshinden** pasan a ser **Tsukasa Kotobuki** y **Nakazenji Ray**.



Subaru (en cabeza de imágen), Naru y Roof son quienes protagonizan esta nueva entrega



Fuen, Puel y Lancelot, otros nuevos caracteres de Toshinden Subaru



BANDAI

"**London Spirits Detective**" es un juego de rol puesto a la venta el 20 de mayo. El juego se desarrolla en el Londres del siglo XIX. En él asumimos el papel de un chico con la capacidad de comunicarse con los espíritus. Este muchacho en el pasado había sido el asistente de un detective famoso de Londres, y ahora se ha preparado para resolver una serie de casos extraños en los que al parecer están involucrados seres del mas allá. El juego tiene mas de 20 episodios, en los que hay que enfrentarse a espíritus diferentes en cada caso. Una vez derrotados, podremos invocarlos para que nos ayuden en posteriores casos.

Entre la ola de lanzamientos previstos para **WonderSwan**, el primero confirmado es "**MSVS Mobile Suit Gundam**", un titulo de simulación en tiempo real, previsto para el 26 de agosto. Estará preparado para unir dos consolas mediante el cable de conexión y poder disfrutar de un modo **2 players**. Tendrá la nada despreciable cantidad de 70 modelos de combate y más de 250 tipos de armas.
Siguiendo con **Gundam**, también está anunciado para **PSX** el "**SD Gundam G Generation Zero**", que saldrá a la venta el 5 de agosto. Tendrá 3 CDs, y el tercero será una *preview* de otro **Gundam** más: "**Mobile Suit Gundam: Giren's Ambition, Zion**". A ver qué día le encontramos el sentido a tantos **Gundam** (*supongo que cuando el anime capte la atención del público español*).

Otro título importante para **WonderSwan** es el "**Famous Detective Conan**", cuya salida está prevista para el 5 de agosto. Basado en el manga de **Gosho Aoyama**, nos meteremos en la piel del pequeño **Conan**, tratando de resolver 6 misteriosos casos. Si logramos acertarlos plenamente se nos obsequiará con opciones especiales.

Se ha anunciado el retraso de **Gran Turismo 2** para **PSX** por dificultades técnicas durante el desarrollo del mismo, aplazando la fecha de salida hasta nuevo aviso.

En el **E3** han presentado gran cantidad de nuevos RPGs para **PSX**, entre los que se incluyen "**Star Ocean: The Second Story**", "**Jade Cocon: Legend of Tamamiyu**", "**Shadow Madness**", "**Grandia**", "**Final Fantasy VIII**", "**Saga Frontier 2**", "**Lunar: Eternal Blue**", "**Detonator Gaunlet**", "**Thousand Arms**", "**Monster Rancher 2**" y "**Persona 2: Innocent Sin**". Como para que no nos aburramos.

OTROS

ENIX: Ha anunciado que el último año ha triplicado sus ventas, en su mayoría gracias a "**Dragon Quest Monsters**" para **Game Boy** y "**Star Ocean 2**" para **PSX**. Entre sus próximos planes se encuentra sacar este año "**Dragon Quest VII**", una secuela de un "gran titulo" aún no desvelado para **PSX2** y una versión para **Game Boy Color** del "**Mysterious Dungeons**".

ATLUS: Lanzará el "**Persona 2: Innocent Sin**" para **Playstation** el 24 de junio, a 6.800 yenes.

EIDOS: Acaban de confirmar que preparan un nuevo **Tomb Raider** para **PSX** en el que una chica negra sexy estará en el lugar de **Lara Croft**. ¿Compañera o rival?

SNK: La versión de **Dreamcast** del "**King of Fighters 98: Dream Match 99**" saldrá a la venta finalmente el 24 de junio. Ésta será compatible con el "**King of Fighters R-2**" de **Neo Geo Pocket Color**, desde el que se transferirán datos para sacar ilustraciones ocultas en el juego de **Dreamcast**.

TAITO: El 1 de julio pone a la venta su nuevo "**Arkanoid 2000R**" para **PSX**. Habrá 4 modos de juego: **Arcade** (con 100 pantallas), **Extra Mode** (**Arcade Mode** con nuevas piezas especiales, objetos y reglas), **Edit Mode** (para hacernos nuestras propias pantallas) y **Squash Mode** (en el que se pueden enfrentar dos jugadores). Esta última opción parece por ahora la única novedad con respecto al "**Arkanoid Returns**" que apareciese hace ya un par de años en **PSX**. Suponemos que merecerá la pena y será tan adictivo como siempre...

ETC: En la próxima entrega de los **Grammy** habrá 3 nuevos premios. Estos son: "Mejor Banda Sonora", "Mejor Canción" y "Mejor Composición Instrumental". Lo curioso es que a las películas y las producciones para televisión les han salido nuevos y muy peligrosos competidores: los videojuegos, que pasan a formar parte de los **Grammy**. Si esto se tuviese en cuenta también en los **Oscars** de Hollywood, *¡qué gracia me haría ver como **Disney** se ve desbancado por **Metal Gear**! Aunque no sé, el patriotismo americano tira mucho...*

Unos dicen que estará relacionada con el Final Fantasy VIII, otros que lo estará con el IX, algunos que vendrá de regalo con la Playstation2 *(los que menos se enteran, sin duda)*, pero nadie se aclara. Vamos a acercarnos ahora hasta las entrañas de un film del que todos hablan pero pocos conocen. Vamos a explicaros en qué consiste eso de...

FINAL FANTASY: THE MOVIE

Los 4 Jinetes del Apocalipsis encargados de hacer realidad el sueño:

Hironobu Sakaguchi, a quien se debe el trabajo de todo **Final Fantasy**. Sin **Sakaguchi** es posible que la saga nunca hubiese tenido tanta relevancia.

Jun Aida, vice-presidente de **Square's Film** y de la división de entretenimiento de **Square**, y productor de "***Final Fantasy: The Movie***". Produjo para **Capcom** en el año 1994 la película de animación ***Street Fighter***, y más tarde llevó adelante las series de TV ***Street Fighter II***, ***Megaman*** y ***Dark Stalkers***.

Al Reinert, guionista de ***FFMovie***. Tras una etapa de redactor de prensa diaria y magazines se planteó escribir guiones para películas, y en el año 1995 fue galardonado con el Premio de la Academia por ***Apollo 13***.

Andy Jones, director de Animación. Estudió animación tradicional y por ordenador en UCLA, siendo más tarde empleado de la compañía **Digital Domain** para hacer *spots* televisivos. Trabajó en tres proyectos antes de convertirse en el Supervisor de Animación de películas tan importantes como ***Titanic*** y ***Godzilla***.

En los últimos 19 meses, **Square** USA ha ocupado el último piso del edificio ***Harbor Court***, alquilando primero dos pisos, luego cuatro, y ahora planeando alquilar dos más. El estudio **Honolulu**, especializado en la producción de películas y juegos, tiene empleadas a 250 personas. De ellas, 150 trabajan en el film "***Final Fantasy***".
El estudio cuenta con más de 10 millones de dólares en equipo gráfico de "estilo y arte" para ordenador. Cada escritorio tiene una estación de trabajo ***Silicon Graphics Octane***, lo mejor en producción de animaciones 3D.
Existe la llamada sección *mauka* del piso, donde centenares de *story boards* cubren las paredes, algunos marcados por palabras como "rechazado", "posible," "en curso," o "aprobado".
Los diseñadores se reúnen en una fila de seis analizando monitores para construir los antecedentes, sillas futuristas, vehículos, campos de batalla y armas.
El estudio reunió talentos de todas partes del mundo, incluyendo Hollywood, Tokyo y Londres. Hay artistas entre ellos que han trabajado en ***Godzilla*** y ***Titanic***"; animadores **Disney**, un director de arte de ***El 5º Elemento***, y el director de gráficos por ordenador responsable de las intros de los juegos de **Namco** "**Tekken 2**" y "**Soul Edge**".
El proyecto está siendo llevado totalmente en secreto. La entrada a cualquiera de las oficinas principales precisa llave electrónica, y hay cámaras situadas en cada una de las entradas para controlar quiénentra y quién sale.
Los rumores publicados en las revistas de importación sobre



En esta imagen se puede apreciar el detallismo aplicado a un cabello casi humano

videojuegos dicen que el héroe y personaje principal se parecerá a **Brad Pitt**. Un animador cuyo nombre en código para el largometraje es "**Agente Shinra**", parece ser que es quien ha "soplado" la noticia del parecido con el célebre actor. También ha dicho que este personaje principal se llamará "**Grey**", y describe las secuencias de "**Grey**" viajando en bicicleta y disparando una pistola láser en un área poblada que pudiera ser la ciudad de Nueva York. También aparecen personajes femeninos que sugieren posibles romances, y escenas de amor generadas por ordenador. **Sakaguchi**, por su parte, se ha negado a hacer comentarios sobre los personajes, salvo que se diseñan con el objetivo de gustar al mayor número posible de público.
Respecto a las voces de los actores, se especula que esta primavera comenzará el doblaje.

Sakaguchi se niega a hablar sobre los costes de producción, pero ha dicho en una reciente entrevista que sería imposible crear "el tipo de mundo que la producción está desarrollando, en un film con escenarios y personajes reales", ya que supondría un gasto elevadísimo.

Declaraciones de Hironobu Sakaguchi al noticiario "Star Bulletin" sobre la película:

· "El proyecto personifica la misma razón por la que **Square** USA se creó: desarrollar los proyectos de entretenimiento vinculando a Hollywood y lo último en tecnología japonesa."

· "Hemos desarrollado nuestro propio software, así como un equipo patentado. Tenemos un contrato con **Alias Wavefront**" (uno de los principales grupos de animación, que trabaja en la película haciendo gráficos de juegos).

· "Algunos actores reales no escuchan ni al director ni al productor, pero nuestros actores virtuales siempre estarán dispuestos a trabajar donde digamos. Los personajes están generados totalmente por la computadora, nada se repasa a parte con humanos. Nuestro equipo los desarrolla desde diseños gráficos originales".

· "**Walter**, nuestro actor real, desempeña cada día docenas de movimientos que son captados por unas extraordinarias cámaras creadas especialmente para **Square**. Las cámaras se curvan, se inclinan, tuercen y regresan allá donde las "pelotas de ping pong" se encuentren. Entonces, la computadora, controlada por el ingeniero **Matt Karnes**, conecta los puntos para dar forma a una figura un tanto humana. Cada movimiento de acción se envía electrónicamente al centro principal de **Square**, situado en ***Harbor Court***, donde se transformarán los datos en un largo proceso donde acabarán tomando forma en una película que emule "perfectamente" las emociones y movimientos humanos mediante gráficos virtuales".

· "Tras los juegos de **Final Fantasy** quería crear algo sin precedentes, un nuevo estilo de entretenimiento que fusionase la técnica de las computadoras con los efectos visuales en una película".

· "Estamos produciendo la primera película generada por ordenador con personajes humanos foto-reales. Nuestra meta está en hacerlos más reales que las producidos en otros films aparecidos hasta la fecha".

· "Los movimientos que más difícil resultan de hacer son las expresiones faciales, en las que no existe piel y pelo real, y el movimiento de la ropa al moverse. Es muy, muy difícil simular la realidad. Si quisiésemos producir arrugas en animación manual posiblemente tardaríamos 10 años en hacerla real. Por eso hemos creado un software propio que las hace. El proceso es muy lento. Se está tardando en producir de 3 a 5 minutos acabados, aproximadamente un mes.



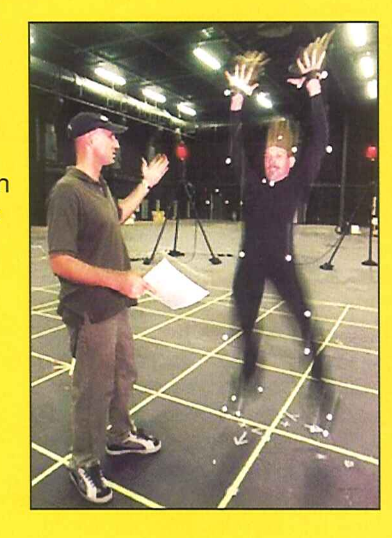


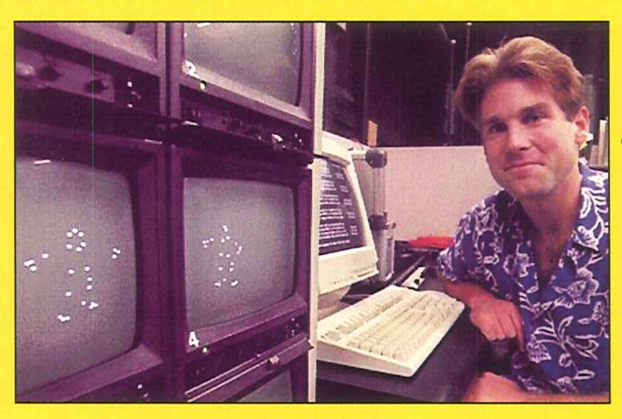




EL DESARROLLO DE ANIMACIÓN

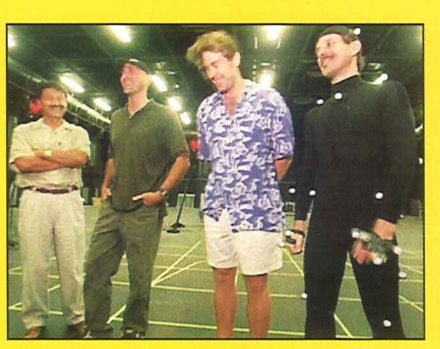
Douglas David Walters es un actor de carne y hueso. Ataviado con un esperpéntico traje negro, cubierto por una docena de pelotas de ping pong blancas que van desde la cabeza a los pies, **Walters** escucha atentamente las indicaciones de **Remington Scott** (productor de capturas de movimiento), que le señala cómo y dónde debe correr, saltar, caer y girar para que *La Rejilla* recoja todos los gestos con la máxima perfección.
La Rejilla es un conjunto de 10 cámaras especializadas de funcionamiento parecido a las infrarrojas que fotografían los movimientos del actor. La captura de movimiento se envía a unas computadoras, donde un programa sustituye el cuerpo de **Walter** por uno virtual con una perfecta reproducción de movimientos, formado por finas líneas y puntos blancos sobre un fondo negro.
Los diseñadores trabajan en las renderizaciones de los personajes de la película, que se desarrollan mediante centenares de transformaciones. Eventualmente, las imágenes capturadas por el estudio **Hawaii Film** se unirán con los diseños de los personajes para crear perfectos humanos generados por ordenador.
Para superar importantes problemas técnicos los diseñadores de **Square** y los animadores han creado su propio software. La renderización de las caras, cabellos y arrugas en la ropa son un desafío muy especial.





A la izquierda: Matt Karnes junto a uno de los monitores desde los que controla los movimientos de las pelotas de ping pon

A la derecha: Jun Aida, Remington Scott, Matt Karnes and Douglas David Walters en el estudio de Square USA

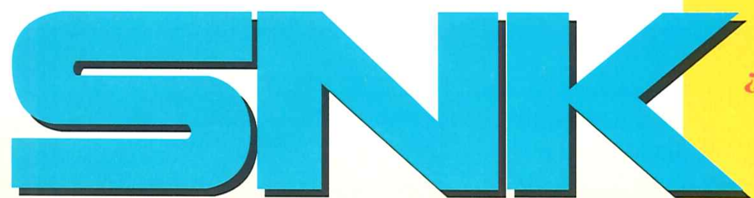


LOS DATOS INTERESANTES: Un mundo donde la vida es un tipo de energía.

Los 90 a 100 minutos de duración del film nos llevan hasta la Tierra en el año 2065, y están inspirados en el ambiente de los videojuegos. Aunque no partirá con la base de un **Final Fantasy** específico, la película continuará con la idea de una "historia definitiva de fantasía sobre la vida y la muerte", único punto de conexión en la saga. Según el director **Hironobu Sakaguchi**, "En el mundo de **FFMovie** la ciencia ha analizado vida y muerte, englobando el concepto de vida como un tipo de energía.", y añadió "¿Qué quiere decir estar vivo? ¿Qué quiere decir estar muerto? En la vida, todas las cosas y toda la gente muere, así que debemos tener en conocimiento que todos nosotros un día nos separaremos de nuestra persona o personas amadas".
Jun Aida, productor de la película, ha dicho que el film tendrá como protagonistas a los seres humanos amenazados por una invasión alienígena en un momento en el que la ciencia está tan avanzada que ve la vida y el espíritu de manera únicamente científica.
Habrán héroes, los soldados de las fuerzas especiales, que intentarán salvar el mundo. También habrán científicos, y una temática de amor entremezclada con el argumento principal. Las fuerzas se pierden si no podemos amar a alguien, y de ese modo jamás podríamos salvar la Tierra.
Los personajes principales serán todos americanos, aunque se incluirán diversos de antecedentes étnicos, con lo que participarán en el reparto un afro-americano y un asiático.
Nada más obtengamos nuevos datos, seréis los primeros en saberlos. Supongo que en dos años que quedan para que salga la película, algo más dirán, ¿no?.

Mr. Karate
mrkarate@mixmail.com

ACUERDOS FIRMADOS ENTRE OTRAS COMPAÑÍAS Y



Hablar de SNK es hablar de Neo-Geo. Hablar de Neo-Geo es hablar del pasado. ¿Cuál fue el motivo de que Neo-Geo se fuese a pique? Nada más fácil de contestar: SNK ha firmado muy pocos pactos con las distintas compañías importantes de juegos; pero parece que por fin ha despertado.

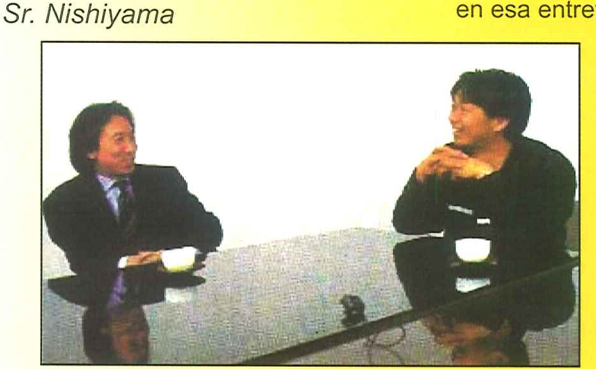
Capcom/SNK, el acuerdo más esperado

Hace sólo unos meses, alguien soltó por Internet el falso rumor de que **SNK** había llegado a un acuerdo con **Capcom** para hacer conjuntamente el tan "soñado" por los adictos a los juegos de lucha **"SNK vs. Capcom"**. Se cuchicheaba incluso que éste se habría ideado posiblemente a partir de los distintos remakes que **Capcom** produce con sus diversas sagas de artes marciales (véase **"Capcom Vs. Marvel"**, etc.). Quizá también un factor importante para que se diese crédito a esto es que **Capcom** iba a realizar un **Rockman (Megaman)** para **Neo·Geo Pocket** *(sí, de hecho, yo pienso que es esta la principal razón)*.
Nada más aparecer el rumor, las distintas páginas dedicadas a noticias de videojuegos de Internet aportaron su opinión al tema, creando si cabe una expectación aún mayor ante algo que no tenía forma real. Todavía.
¿Qué ha pasado con esto? Pues que, al parecer, la difusión por Red de la noticia ha tenido una repercusión tal en los fanáticos de la lucha, que **Capcom** y **SNK** empezaron a cuestionarse la posibilidad de llegar realmente a un acuerdo.
Poco se sabía del mismo hasta que, en el recientemente celebrado *Tokyo Game Show*, en el estand de **SNK** aparece un cartelito anunciando el **"SNK vs. Capcom"** para **Neo·Geo Pocket**. En el acto se lía la de San Pedro, y ambas compañías organizan una rueda de prensa.
En ésta encontramos representantes de ambas compañías, que desvelan el lanzamiento en versión pocket (o sea, con superdeformeds de estilo **KOF-R1**) de dos versiones de **"SNK Vs. Capcom"**. La primera es una serie llamada **"SNK Vs. Capcom Card Battle"** (al menos, ese es el título inicial), que será un juego de batalla por cartas a los que tan acostumbrados nos tienen los nipones. **Card Battle** va a tener a todos los personajes de ambas compañías y, como en principio los cartuchos no cuentan con megas como para albergar a tantos caracteres, va a lanzarse por entregas. La segunda versión del juego será ya propiamente la del de lucha, que contará con una selección de personajes de ambas compañías, aunque aún no se conoce cuáles. La primera entrega del juego de cartas se hará efectiva en breve, mientras que el de lucha aparecerá aproximadamente para las fechas navideñas.
Sobre la versión arcade, **Ascii** mantuvo una entrevista on 2 ejecutivos de ambas compañías, el Sr. Nishiyama (de **SNK**, a la izquierda de la fotografía) y el Sr. Okamoto (a la derecha). En ella dejaron claro que la versión arcade se va a realizar en la placa **Naomi** (**Dreamcast** versión recreativa), la cual está ya en desarrollo. Se afirmó en esa entrevista que, aunque en un pasado ambas compañías estuvieron enfrentadas, el hecho de que Nishiyama y Okamoto trabajasen juntos hace tiempo en **Capcom** ha sido el factor más importante para la reconciliación. (Nota: El equipo que realizó el primer **Fatal Fury** salió del **Street Fighter II**, dejando a **Capcom** tirada para irse a **SNK**. De ahí el pique existente hasta el momento entre ambas compañías).

De la entrevista pudo sacarse en claro lo siguiente:
* El juego estará listo entre el verano/invierno del próximo año *(o sea, paciencia)*.
* La versión de **Dreamcast** del mismo tendrá interrelacción con las diferentes versiones de la **Neo·Geo Pocket**.
* **Capcom** será quién se encargue del desarrollo del mismo.
* Hay un problema con el tamaño de los sprites (recordemos las diferencias entre un **Fatal Fury** y un **Zero**), pero por ahora está enfocado en que sea en 2D.
* El proyecto lo dirigirá el Sr. Funimazu, conocido por llevar adelante las sagas **Street Fighter Zero 3**.
* El juego contará con 4 modos internos de estilo de lucha, los denominados **"Z"**, **"X"** y **"V"** aparecidos en **Street Fighter Zero 3**, más un nuevo estilo **"K"** sacado de la serie **King of Fighters**.

En otra entrevista posterior con el Sr. Funimazu, éste declaró que "yo siempre dije, si tuviese que hacer un juego en 2D de lucha de este estilo, que lo más interesante sería realizarlo conjuntamente con **SNK**. La venta de títulos 2D disminuye tanto en el mercado arcade como en el de las consolas. Espero que **SNK** sepa mantenerse arriba en su trabajo como buenos rivales, y nosotros ayudaremos desde fuera con todo lo que podamos hacer por ellos".
Además del juego de lucha, **Capcom** y **SNK** van a hacer un juego de tiros con pistolas (¿un **Beast Busters** con el guión del **Resident Evil**, quizás?).
Parece que **SNK** y **Capcom** realmente han llegado a buen puerto (¿quién lo iba a decir?).

Sr. Nishiyama



Sr. Okamoto

Acuerdos con otras grandes compañías

Trabajar con otras compañías es una tendencia que hay que tomar en cuenta en el futuro. En ese sentido, una vez alcanzado el acuerdo con **Capcom**, **SNK** planea trabajar con **Sega**, **Sony**, **Namco** y **Konami**, con el fin de fabricar nuevos productos que estimulen el mercado de los vídeojuegos. A continuación, os presentamos cuáles son esas colaboraciones previstas de **SNK**.

Sony: Se está preparando conjuntamente con esta empresa un nuevo dispositivo para vincular la **Neo·Geo Pocket Color** tanto a **Playstation** como a **Playstation2**. Con ello, ya no sólo **Dreamcast** tendrá acceso a datos de la **Pocket**.

Sega/Namco: **SNK** está interesada en introducir personajes de las sagas **Virtua Fighter** y **Tekken** en una nueva serie de lucha, si es que consiguen llegar a algún acuerdo final. *(¿Puede estar el nuevo "**Buriki One**" relacionado con ese proyecto?).*

Konami: Ya están trabajando juntos en un juego que, de entrada, han dicho que no va a estar relacionado con ninguno de los títulos musicales con los que **Konami** invade el mercado (*oooh, que peeenaaaa!* **^_^**).

Bueno, esto es todo lo que se sabe por ahora (que no son pocas, ni malas noticias). Esta es la verdad sobre los distintos acuerdos, o al menos, lo que rula por la red como si lo fuese.

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com





El enfrentamiento más deseado tendrá lugar dentro de muy poco...

SQUARE NO DESCANSA, Y PARA DEMOSTRARLO ACABAN DE ANUNCIAR

UN NUEVO FINAL FANTASY

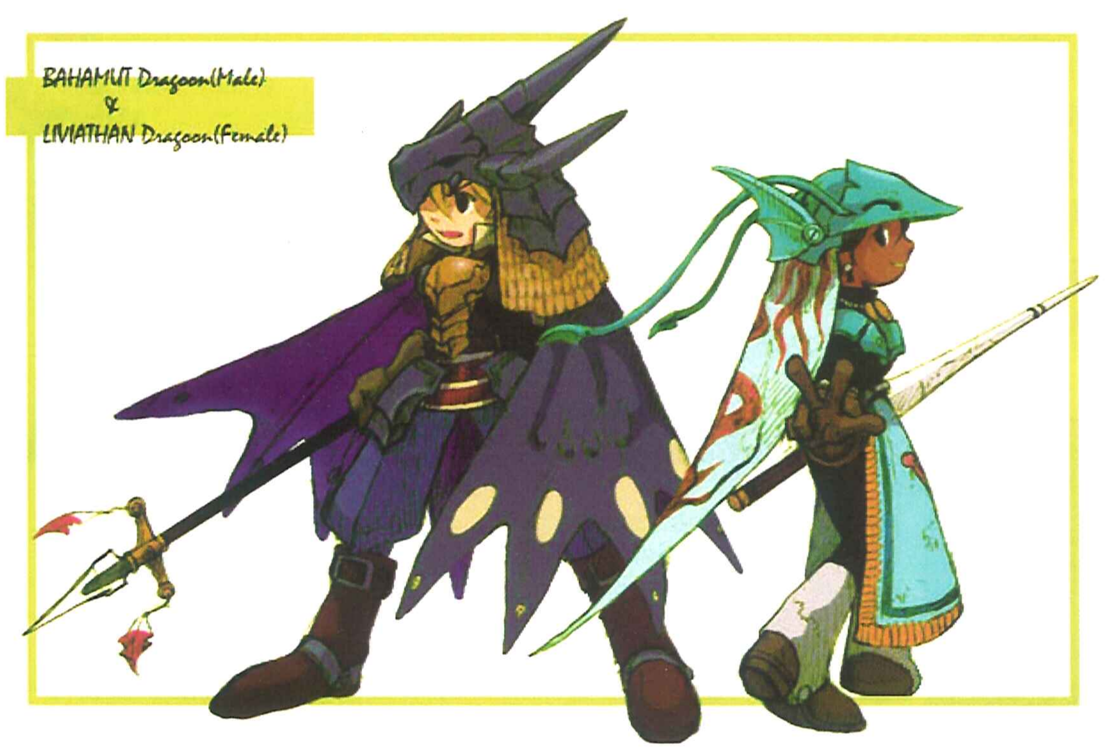
Apenas acabamos de hacer un dossier de **Final Fantasy**, y ya nos acribillan con nuevas entregas. Parece que **Square** no quiere dejar escapar su gallina de los huevos de oro, y se apresura a lanzar nuevas entregas del juego de rol más vendido de la historia.
Shinji Hashimoto, presidente de desarrollo de **Square**, ha confirmado en una entrevista reciente la realización de un nuevo **Final Fantasy**. El nombre de la entrega aún no está confirmado, aunque ya se le conoce como **Final Fantasy IX**. Nosotros apuntamos a que no lo es.
El nuevo **Final Fantasy**, como podréis ver por los dibujos que acompañan este texto, está desarrollado en un ambiente similar a las 6 primeras entregas de la saga. Sería algo realmente sorprendente que, después de acercarse a la realidad del modo que lo han hecho con las dos últimas entregas, la saga retroceda hacia un aspecto de la "vieja escuela **Square**".



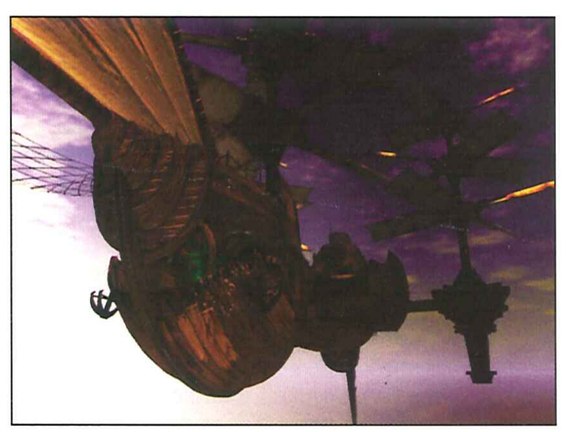


La magia está de nuevo a la orden del día, los escenarios son de corte medieval, los monstruos forman parte del entorno cotidiano... Demasiados puntos clásicos para ser el **Final Fantasy IX** (remarco esto porque quienes han visto las imágenes se limitan a llamarle así, y no debemos caer en el error cometido con **Final Fantasy Tactics**, al que se le denominó en un principio **Final Fantasy VIII**).
Las posibilidades que debemos barajar a la hora de catalogar este nuevo **Final Fantasy** son varias, quedando como posibles los siguientes posibles títulos:

Final Fantasy "Gaiden"*:** Con este nombre, ya barajado hace tiempo por **Square**, y finalmente no colocado en ninguna entrega cuadraríamos el estilo *superdeformed* que echan de menos los fans de la antigua escuela, pudiendo disfrutar de un sistema y ambientes más tradicionales. Mientras se desarrollase este ***Gaiden, la línea principal de



SIN DUDA, EL ASPECTO QUE PRESENTAN LOS DISEÑOS DE ESTE NUEVO FINAL FANTASY DESCARTAN POR SÍ SOLOS LA POSIBILIDAD DE QUE SE TRATE DE LA NOVENA ENTREGA DE LA SAGA PRINCIPAL. ¿DE QuÉ NUEVO FF SE TRATA?



Final Fantasy permanecería en el estilo cinematográfico que ahora la caracteriza. ***Gaiden*** se trataría pues de unos *flashback* a los **FF** de antaño.

Final Fantasy Tactics II: El estilo gráfico es muy parecido al de **FFTactics**, pero las distintas ubicaciones de los escenarios sugieren escenas de la vida cotidiana, sin combates, que no aparecían en el primero. Una posibilidad para no descartar.

Final Fantasy I "Remix.": Muchas situaciones y personajes parecen no solamente tradicionales, sino también tomados directamente del ***Final Fantasy*** original. Quizás el éxito del ***Final Fantasy Collection*** haya dado a **Square** la idea de "remezclar" su título original con nuevos gráficos, mejoras en la música y cambios en el estilo de juego. Una idea sin duda acertada para los tiempos en los que estamos.

Esto es cuanto os podemos contar por ahora. Seguiremos informando en próximos números de **Loading**.

Mr.Karate
Mrkarate@mixmail.com



Playstation se viste de gala para dar la bienvenida a la primera entrega poligonal de Fatal Fury, *remake* de la también primera entrega en 2D de este sin par juego de artes marciales.









Hace unos meses pudimos disfrutar de la versión arcade de este juego, y ahora PSX recibe una conversión que, al parecer, supera al juego original con creces.

10 personajes en plantilla más 2 escondidos son la base de caracteres seleccionables en la versión arcade. Ellos son: **Terry Bogard**; **Andy Bogard**; **Joe Higashi**; **Mai Shiranui**; **Kim Kaphwan**; **Billy Kane**; **Ryuji Yamazaki;** y, como novedad, **Tsugumi Sendo** (de ataques parecidos a **Blue Mary** y aspecto similar a cierto personaje del **Waku Waku 7**); **Toji Sakata** (un viejo muy parecido a **Yubei Yamada** en lo que respecta a movimientos); y, por último, **Raiden** (también conocido como **Big Bear**, que retoma su antiguo aspecto al considerarse este el nuevo **Fatal Fury 1**, donde era de los "malos"). Los dos caracteres escondidos de la versión arcade son **Xiangfei** (de **Real Bout 2**) y **Geese Howard** *(¡Oh! ¡Sorpresa! Sale en la intro por todos lados y, por primera vez en la saga, es uno de los luchadores!!!* ^_^).

Los personajes existentes en anteriores versiones tienen todos y cada uno de los golpes, magias y especiales, incluidos algunos que aparecieron y desaparecieron. Pero no contentos con eso, cuentan incluso con mucho más: los *super ataques* son de lo más espectacular, con cantidad de efectos visuales. Es significativo comparar lo que hacían en **Fatal Fury 1** y lo que hacen ahora en este nuevo *remake*.

Los gráficos dejan bastante que desear para una placa de 64bits como esta, pero no son ni mucho menos desagradables (*¡Mai esta guapísima!*). Las fluidez de movimientos no es muy buena, y los personajes parecen marionetas en algunas ocasiones, lo que nos recuerda al "**Street Fighters EX**". De hecho, la mecánica del juego es bastante similar, cosa que hace que sea divertido y jugable, y que no caigan en la farsa de engañarnos con movimientos espectaculares y una calidad gráfica altísima destinada a tapar defectos como la jugabilidad. Los decorados son planos, con el mismo sistema que se utiliza en sus juegos 2D, incluidos los personajes en movimiento. Como los humanos somos egoístas por naturaleza, siempre exigimos tener



EL JUEGO CUENTA CON INTERMEDIOS QUE NOS SITÚAN EN EL MOMENTO DE LA LLEGADA DE GEESE HOWARD Y TERRY BOGARD A SOUTH TOWN.

¿RECORDAIS EL COMBATE CONTRA BILLY KANE EN EL PUENTE DEL PUERTO? PURO REMAKE DE FATAL FURY 1...



un juego divertido, con geniales movimientos y grandes gráficos. Desde luego, este título es un buen juego, capaz de mantenerte durante mucho rato delante de la pantalla. Por las cualidades gráficas que acabo de señalar, era de esperar que su reproducción en **Playstation** no se hiciese tardar y, de hecho, la fecha de salida ya está anunciada (24 de junio, a un precio de 5.800 yenes). La referencia al precio viene al para que echéis cuentas sobre lo que costará en el mercado de la importación, porque aquí no creo que llegue ni por equivocación.
La versión de **PSX** va a contar con personajes nuevos, de los que a estas alturas aún no se sabe nada (bueno, sí que se sabe que va a haber más porque en el vídeo de promoción que ofreció **SNK** en el **Tokyo Game Show** ponía que había nuevos caracteres...).

Mangafan
mangafan@retemail.es

INTRO PSX





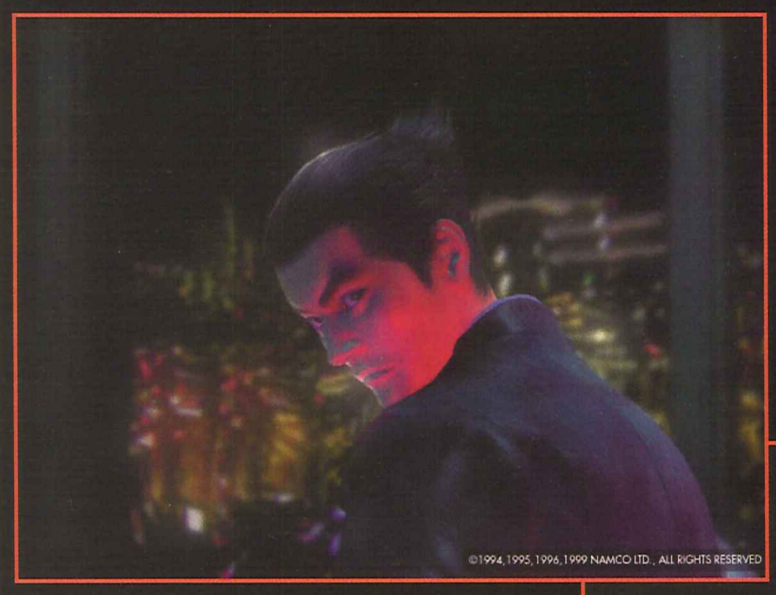




LA INTRO DE PSX ES SIMILAR A LA DE LA VERSIÓN ARCADE, PERO SOLO EN CONCEPTOS, YA QUE HA SIDO REPROGRAMADA ESPECTACULARMENTE



EN BREVE EL TORNEO DE ARTES MARCIALES MÁS IMPORTANTE DEL MUNDO CELEBRARÁ UNA NUEVA EDICIÓN.









ESTA VEZ, EN EQUIPOS DE DOS..

...Y CON UNOS PARTICIPANTES UN TANTO ESPECIALES...

Namco empieza a soltar imágenes de su nuevo e inesperado "Tekken Tag Blattle", un nuevo arcade para los salones recreativos nipones. Novedades y "antigüedades" se reúnen en el que puede ser el mejor juego de lucha de todos los tiempos.



















Por lo que se ha podido saber hasta el momento, el juego está a un 40% (¡ya tienen realizada incluso la intro!), y las novedades serán bastantes como para hacer de **TTB** un juego de gran calidad, pudiendo superar a las anteriores entregas por mucho.

¡¡¡Todos los personajes de la saga **Tekken** al completo en un solo juego!!! ¿No os parece llamativo?. La calidad gráfica será similar a **Tekken 3**, aunque por lo que se puede apreciar, los fondos son más vistosos, conteniendo varios planos de *scroll*, y consiguiendo así que no sean tan sosos como en anteriores entregas. Se incluirán asimismo más y nuevos movimientos, lo que implica que se ampliará el menú de combos (ya se rumorea que habrá algún que otro combo infinito).

Tag Blattle es el término empleado en las luchas por equipos de dos, pudiendo intercambiar personajes en cualquier momento de la pelea. Además de eso podrán realizarse los ***tag combos*** con ayuda del compañero (empezamos el combo con un personaje y mediante un movimiento especial continuamos con otro).

Mucho me temo que esta saga no tendrá historia ninguna (*¡Ah!, ¿pero **Tekken** tenia guión?*). Eso se deduce viendo a los personajes de **Tekken 2** en iguales condiciones físicas que los de **Tekken 3**. ¿Cómo pueden padre e hijo estar igual de jóvenes? Aunque observando cómo está **Law** y otros antiguos personajes en **Tekken 3**, nos inclinamos a pensar que encontraron el remedio para la eterna juventud (*el que se dejen bigote o barba no nos engaña*).

Puede que este sea el juego con el que **Namco** comience a hacer los preparativos para el entierro de nuestra ya anticuada **PSX**, en la que posiblemente no pueda programarse una conversión de esta recreativa, dando paso entonces a **Playstation2**. Os seguiremos informando en próximos números. Mientras, disfrutad con los vídeos que os hemos puesto en el CD-ROM.





Mangafan
(mangafan@retemail.es)

TERCER IMPACTO: LUCHANDO POR EL FUTURO...

A riesgo de que el público empiece a tacharles de repetitivos, Capcom lanza un nuevo Street Fighter III, que no será el último, pero sí el que dé sentido a la saga en 2D de lucha con más frames de animación...



Street Fighter III es un buen juego de lucha 2D, hay que admitirlo...

Algunos dicen que al tener tantos *frames* de animación por ataque, éstos se hacen lentos, pero eso no es así. Basta con acostumbrarse a la velocidad de juego para darse cuenta de que nada está más lejos de la realidad. La táctica de combate y la velocidad de movimientos juegan un papel especial en la saga **Street Fighter III**, muy lejos a las series **Zero** o **EX**. Me explico. En **Zero** y **EX** los personajes son en su mayoría idénticos, no de aspecto físico, sino en los modos de ataque. Cada luchador cuenta con una media de 3 ataques especiales (no me estoy refiriendo a super-ataques), y 2 de ellos son: el ***ataque frontal*** (ya sea de tipo energético, o físico); y el ***ataque uppercut*** (cualquier variedad de ataque que pare a quien salte). Quizás, al tener un solo ataque distinto por personaje (cuando éste realmente dispone de él), los últimos **Street Fighter** han sabido a poco, durando la emoción del combate un mínimo tiempo en comparación con otros títulos, ya sean de **Capcom** o de otra compañía.



Sin embargo, **Street Fighter III** es diferente; cada luchador es distinto a los demás. Antes no era así. En la primera entrega, con tan sólo 12 personajes, nos encontrábamos que 3 de ellos eran karatekas (**Ryu**, **Ken** y **Sean**) de similares golpes. Los demás, perfectos, nuevas ideas de movimientos con direcciones e intenciones frescas. La segunda entrega añadía únicamente 3 personajes nuevos, y uno de ellos era **Gouki/Akuma** (con lo que seguíamos en el plan de los mismos ataques para él). En resumen, que para tener 15, el juego daba la impresión de que estaba falto de personajes.



Y es este error el que han subsanado al añadir otros 5 caracteres (20 en total, si sigo calculando correctamente). Estos personajes son:

Chun-Li: La chica original de los **Street Fighters** vuelve con un aspecto más adulto y su traje original.

Makoto: Una chica japonesa que practica karate (pero otra rama diferente a la de **Ken** y **Ryu**, gracias a dios).

Q: Un extraño tipo envuelto en una gabardina. Parece que su cuerpo es gris (pero aún no se le ha visto lo suficientemente bien como para afirmarlo).

Remy: Un extraño personaje de pelo largo y aspecto **Orochi** sin sexo definido (parece una chica...).

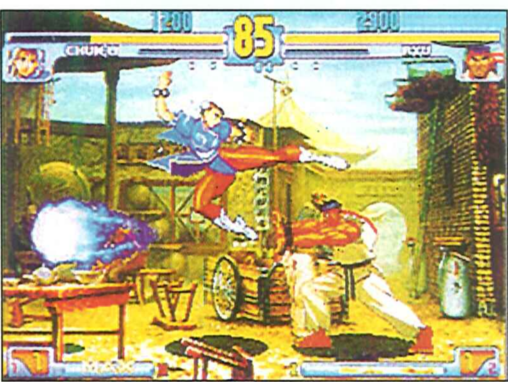
Twelve: Un simbionte de cuerpo transformable estilo **Dio** (de la saga **World Heroes**) o **T-1000** (de *Terminator2*).

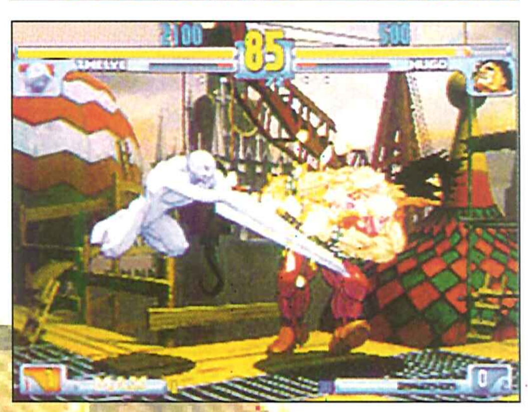
El juego cuenta con un *Grade Judge System*, cuyos efectos aún me son desconocidos.

"**Street Fighter III Tercer Impacto: Fight for the Future**" es el título elegido de la saga **III** para adaptar a formato casero, y está anunciado para **Dreamcast**. A esperar toca, porque en los salones españoles a estas fechas aún no se ha visto, y mucho me temo que no lo veremos antes que la conversión.

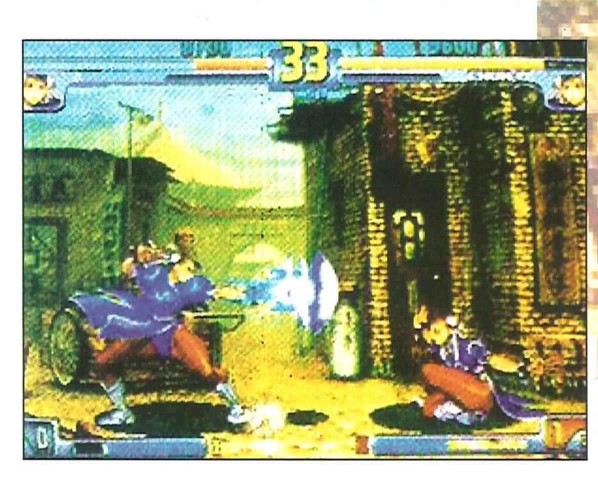
Mr.Karate
Mrkarate@mixmail.com

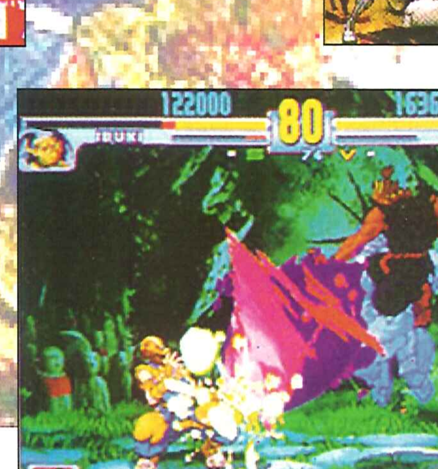




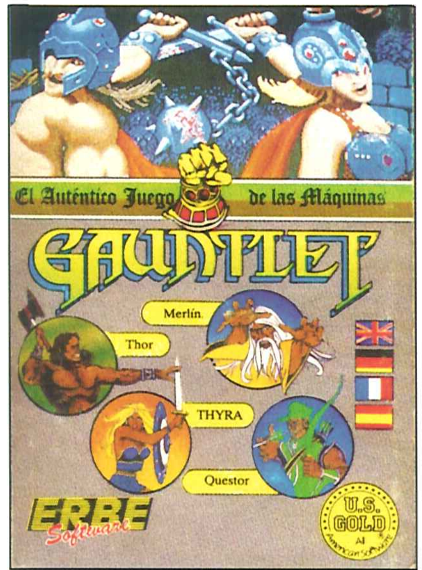








GAUNTLET® LEGENDS



EL REGRESO DE UN MITO

Si se hiciese una encuesta para averiguar cuál es el juego más exitoso de los 90, muchos serían los dirían que Street Fighter. Pues bien, si formulamos la misma pregunta referida a la década de los 80, bastante gente respondería que Gauntlet. Y es que, ciertamente, este juego llegó a verse en la década pasada, no sólo en prácticamente todas las salas de máquinas, sino que incluso era el juego recurrente que solía verse en alguna película cuando alguien jugaba a alguna recreativa.



Su lanzamiento fue rompedor, ya que fue el pionero en poner a cuatro jugadores simultáneamente ante una recreativa, y mantenerlos enganchados a ella durante un buen rato.

El juego era todo un derroche de adicción. Todo aquel que haya sido fan de los videojuegos y tenga más de 20 años ha debido jugar alguna vez a esta clásica recreativa protagonizada por **Merlín**, un Hechicero de poderosos conjuros, **Thor**, un Bárbaro con hacha en ristre, **Questor** un Elfo con su clásico arco, y **Thyra**, una Valkiria armada con su escudo y espada. Cada uno de ellos presentaba cualidades distintas, pues así como el Hechicero era el mejor en magia (bueno a larga distancia, nefasto para el cuerpo a cuerpo), el Bárbaro era todo lo contrario, al ser resistente a los golpes (poderoso en









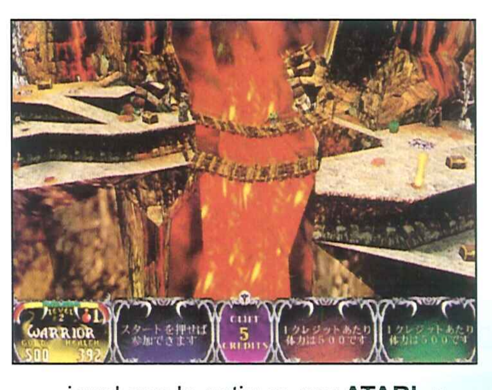




el cuerpo a cuerpo pero de escasos poderes mágicos). Los otros dos personajes mantenían un regulado equilibrio en sus cualidades, como quedaba demostrado en el hecho que la Valkiria era superior al Elfo en el mano a mano y en la capacidad de protección gracias a su escudo, pero éste, a su vez, era mejor en magia y larga distancia gracias a su arco y flechas. Los personajes mencionados formaban un perfecto cuarteto que hacía frente a multitud de monstruos que salían de los generadores ubicados en las mazmorras. Tambiénhabía fantasmas, soldados, demonios y brujos, por mencionar otros villanos. Para hacer frente al peligroso elenco enemigo disponíamos de la ayuda de pócimas especiales que aumentaban la resistencia, la potencia de lucha, la velocidad y el poder mágico. Asimismo, también nos facilitaban el camino por los senderos de misterio de un mundo de monstruos y laberintos la comida, que reponía la salud, las llaves, que abrían puertas, y los tesoros, que daban puntos.
El caso es que esta obra de arte creada por **Atari Games Corp.** cosechó tal éxito (como en su día lo hiciera el popular comecocos), que se versionó en los distintos ordenadores de 8 bits de por aquel entonces. Fue distribuido por **U.S. Gold** y **Erbe Software** en nuestro país, permitiéndonos disfrutar en casa (con peores gráficos, eso sí), en compañía de alguien, de la adictiva máquina de la calle. **Gauntlet from the deeper Dungeons** aparecía en todos los catálogos dedicados al software de entretenimiento, y fue incluido en recopilaciones de juegos de época, siempre llevando el subtítulo de "El autentico juego de las máquinas". Se erigió para siempre en toda una leyenda en el mundo arcade.
Pues, como si de una película se tratase, tras casi una década y media nos llega ahora un *remake* del exitoso título original pero con los medios y tecnología actuales, otorgando a la idea original de unas admirables rutinas gráficas bastante dignas para los tiempos que corren; la isometría de los escenarios se respeta, pero a través de gráficos poligonales, de brillantes mapeados, de texturas y de los gradísimos contrastes de color. No faltarán tampoco los tan de moda efectos de luces dinámicos ni las loadas transparencias y llamativos efectos de estela, que otorgan mayor espectáculo y dinamismo a la acción de este memorable arcade.
Al fin tenemos en la calle este juego en 3D reales, tanto los escenarios como los personajes, lo cual supone sustanciosas ventajas, como el suave movimiento de cámara que sigue la acción en los escenarios (zooms, rotaciones, etc.) y la fluidez de movimientos en los personajes, lo que los hace más realistas. La textura que se le ha otorgado a la hierba o a las rocas verdaderamente nos sumerge en el campo de batalla y en el mundo fantástico en el que discurre el juego.
El cuarteto protagonista sigue siendo casi el mismo, y digo casi porque lo siguen componiendo el Bárbaro, el Hechicero y la Valkiria, pero esta vez el Elfo pasa a ser hembra, o sea que es una atractiva Elfa (como **Deedlit** en **Record of Lodoss War**). Con esta variación, se guarda una proporción pareja entre protagonistas masculinos y femeninos, y denota que ya no tenemos el machismo de la década anterior en el mundo de los videojuegos, dado que en los 90 las féminas de exuberantes curvas han ganado un merecido protagonismo.
Y ya que esta recreativa es todo un homenaje a la que fue clásica de los 80, no faltarán los tradicionales elementos que catapultaron hacia la gloria al original, como los *items* de ayuda, las emanaciones enemigas y las localizaciones secretas. También se incluyen atractivas novedades para mejorar, aún más si se puede, a su antecesor.
En conclusión, estamos ante todo una joya en el ámbito del arcade recreativo. Fue la primera máquina que posibilitaba la diversión simultánea de un cuarteto; lo fue en el pasado y lo sigue siendo en el presente, y quién sabe si tendrá otra continuación en el futuro. A buen seguro, pasará a la historia y perdurará en el recuerdo de los aficionados, como ocurrió con su antecesor.
La recreativa ha sido creada, al







igual que la antigua, por **ATARI**, y dispone de la contemporánea placa de **Neo Geo 64** que contiene el potencial 3D necesario para recrear lo anteriormente mencionado.
Sólo queda añadir que siempre quedará la esperanza de verla conversionada en alguna consola de última generación que nos de la posibilidad de traernos tan célebre y portentoso arcade a las pantallas de nuestros hogares sin las típicas pérdidas técnicas que se daban en los 80.
Sin más comentario, sólo me queda aconsejar a los más interesados que tengan fe en su conversión doméstica tarde lo que tarde, pues como bien dice el dicho "más vale tarde que nunca".

Endimion
endimion@bbvnet.com

King of Fighters Saga

PUESTA AL DÍA DE NUEVOS Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

Vamos a acercarnos a la saga más importante de SNK, que en el último mes ha tenido especial importancia por distintos motivos que se explicaran a lo largo del reportaje. A ver que os parece...

THE KING OF FIGHTERS 98 PLAYSTATION

Tras su paso por las versiones caseras de las consolas de **SNK** (cartucho y CD), finalmente ha aparecido la versión del **KOF'98** para **Playstation**. Manteniendo absolutamente todas las novedades de la versión original, **KOF'98** es sin duda alguna el mejor juego de lucha 2D que podemos encontrar hoy por hoy. Y no es hablar por fanatismo hacia la saga, ni mucho menos. **KOF'98** cuenta con 2 modos de juego totalmente diferentes (**SFZero3**, por su parte, cuenta con 3, en los que básicamente sólo cambian las posibilidades de los *supers*), y un elenco de 51 personajes seleccionables de los que sólo citaré el nombre para no ponerme demasiado pesado: **Kyo98**, **Kyo95**, **Benimaru**, **Daimon**, **TerryKOF**, **TerryRB2**, **AndyKOF**, **AndyRB2**, **Joe98**, **Joe94**, **Ryo98**, **Ryo94**, **Robert98**, **Robert94**, **Yuri98**, **Yuri94**, **Leona**, **Ralf**, **Clark**, **Athena**, **Kensou**, **Chin**, **Chizuru**, **MaiKOF**, **MaiRB2**, **King**, **Kim**, **Chang**, **Choi**, **Yashiro**, **OrochiYashiro**, **Shermie**, **OrochiShermie**, **Chris**, **OrochiChris**, **Yamazaki**, **BlueMary**, **BillyKOF**, **BillyRB2**, **Iori**, **Mature**, **Vice**, **Heidern**, **Takuma**, **Saisyu**, **HeavyD**, **Lucky**, **Brian**, **Shingo**, **Rugal**, y **OhmegaRugal**.







Sobre la calidad del juego con respecto al arcade, hay que destacar una falta de *frames* que se suele notar bastante en personajes que contaban con movimientos muy espectaculares, como es el caso de **Rugal** al potenciar **Kaiser Wave**. También se han eliminado movimientos de algunos luchadores cuando llevan un cierto tiempo en pose de espera. Aun con estas, tiene una pérdida menor que la conversión del **'97**, y la jugabilidad se ha mantenido intacta. Por aquí pensamos que no les ha sido posible meter más *frames* de personajes por combate por la capacidad de memoria de la **Play**. Es para nosotros, por tanto, el juego 2D de lucha que mejor aprovecha la **PSX**, eliminando lo realmente accesorio.



Las músicas has sido comprimidas en formato **XA**, con lo que han podido meter grandes fragmentos de todas las del juego, que casi llegan a ser una por personaje inicial.
Entre los modos de juego tenemos el **Team Play** (para jugar el modo **historia** con un equipo de 3), **Team Vs.** (modo dobles de 3 contra 3), **Single Play** (modo **historia** con 1 solo luchador, a 3 *rounds*), **Single Vs.** (dobles 1 contra 1), **Survivor** (1 solo luchador con 1 sola barra contra

La trama de Orochi se ve envuelta en esta extraña mezcla de personajes imposibles.



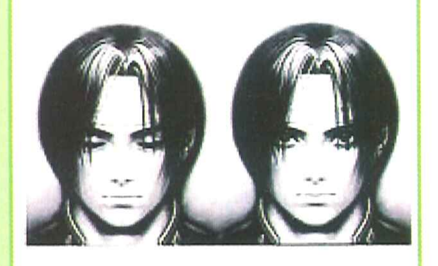
los 38 luchadores de la plantilla básica, con la extraña nueva opción de poder continuar con otro luchador nuevo cuando se pierde (¿¿??)), y modo **prácticas** (para prepararte combos, que no hay pocos...). A estas opciones se le añade el **Another Survival**, al que se accede manteniendo sobre **Survivor** el **start** pulsado y dándole a **circulo + triángulo** a la vez (es un **survival** con los personajes desorganizados hasta los 3 últimos grupos que siguen un orden según la historia del juego (**chicas de orichi, chicos de orochi, god´s caliber team y Ohmega Rugal**). Hay gente desalentada por la no inclusión de ningún personaje nuevo que va diciendo que **Eiji Kisaragi** está escondido en el juego, pero no es así.

Y lo mejor (después del juego, claro), el **Art Gallery**. Tiene 3 tipos de galerías de ilustraciones diferentes. La primera, son imágenes de toda índole, entre las que encontramos muy buenas y muy penosas mezcladas. La segunda, son bocetos no utilizados a lo largo de los 4 años de vida del **KOF** (hay algunos diseños realmente graciosos). Y la última galería aparece iluminada al acabarse el modo **historia**. Recopila todas las ilustraciones de finales posibles, tanto de grupos iniciales como de combinaciones de 3 que jamás podríamos a imaginarnos sin que nos diesen pista alguna.

En serio, si tenéis el **'97** y pensáis que el **'98** no merece la pena porque sólo hay algunos cambios y un par de tipos nuevos, nada más lejos de la realidad.



Uno de cada 100 juegos del KOF98 de PSX pertenecen a una tirada limitada en la que se incluye un pequeño libro de ilustraciones y algún que otro regalo (no, no lo tengo, no me preguntéis, que suficiente sufro ya... -_-).
La edición especial se distingue porque Kyo sale con los ojos cerrados.-





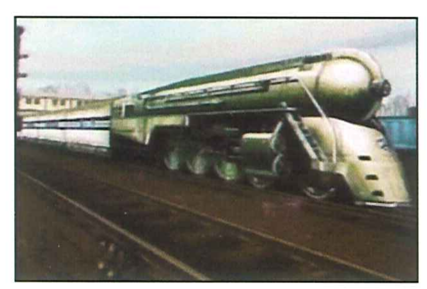




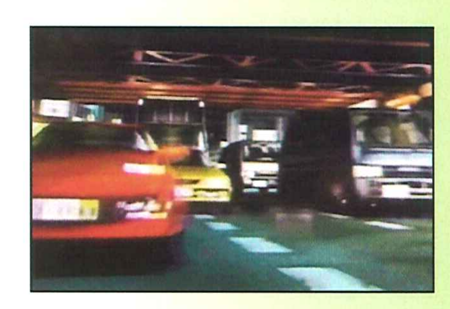


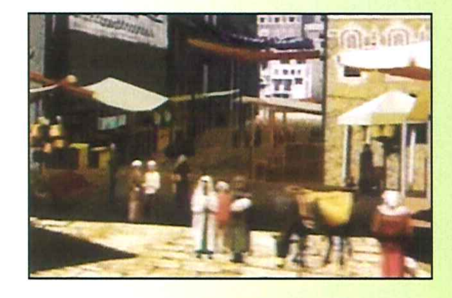









THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 99

Este es el título inicial de la versión para **Dreamcast** del **KOF'98**.
Como es de esperar, y por lo que hemos podido ver en los vídeos que expuso **SNK** en el *Tokyo Game Show*, el juego es una reproducción perfecta del **KO'F98** arcade, al que no le falta ni un solo *frame*, y al que le han añadido más calidad de animación en los escenarios.
Hace tiempo empezaron a girar habladurías por **Internet** sobre que iba a ser en 3D y no se qué chorradas. Bueno, pues lo que tiene de especial la versión de **Dreamcast** es que **SNK** ha incluido unas animaciones 3D de los escenarios que comienzan al inicio de cada pantalla de lucha, y que acaban acoplándose con lo que son los fondos de toda la vida. Por lo demás, nada nuevo de momento.
Se ha anunciado la inclusión de nuevos personajes, pero ni idea de cuáles son (a parte de **Eiji**, que si no lo meten, ya es delito, y de **Kasumi Todoh**, que sale en el **KOF R-2** de **Neo-Geo Pocket**).

THE KING OF FIGHTERS 99

SNK ya está empezando a proporcionar datos del **KOF'99**. En principio, va a tener una plantilla de 60 personajes, 9 más que su antecesor. De ellos dicen que como mínimo 3 van a ser novatos en la saga (pueden proceder de otra distinta). Los otros 6, por lo tanto, deben ser de los siguientes desaparecidos: **Eiji**, **Kasumi**, **Geese**, **Krauser**, **Mr.Big**, **Goenitz** u **Orochi**. (*Son 7... bueno, ya verán lo que hacen*).
Se sabe que el hilo argumental será nuevo (nada de un *remake* de los anteriores), aunque por la cantidad de personajes supongo que permanecerán los que están muertos (*que no son pocos*). Los protagonistas, por si fuese poco, dejan de ser **Iori** y **Kyo**, con lo que a lo mejor se deja de lado la trama de **Yamatano Orochi**. Si realmente el auténtico padre de **Leona**, **Gaidel** (el eslabón de **Orochi** aún no ha aparecido en la saga) está muerto, entonces sí que ha concluido la saga. A ver con lo que nos sorprenden...

Mr.Karate
(mrkarate@mixmail.com)

Castlevania 64



KONAMI no podía resistir la tentación de realizar un **Castlevania** para la **NINTENDO 64**, y es que esta saga es la más exitosa de esta prestigiosa marca (seguida de los **Gambare Goemon**), teniendo un repertorio de unas 20 partes repartidas por casi todas la consolas del mercado: 3 para el olvidado pero magnifico **MSX**; otras 3 para la **Nintendo 8 Bits**; 3 más para **Game Boy**; en la **Super Nintendo** no podían faltar, teniendo 2 juegos mas; otro para **Megadrive**; 1 mas para la **Turbo Grafix** (esta versión es una de las mejores, siendo de un soporte tan antiguo, es casi mejor que la versión de **PlayStation**). Asimismo, también disponemos de versión de **PlayStation**, llegándose que ésta llega a tener la perfección en las 2D y, por ultimo tenemos la de **NINTENDO 64**, cambiando radicalmente las 2D por un entorno en 3D de lo mejor que se ha visto hasta ahora.

Esto nos da la posibilidad de poder explorar a nuestro antojo un sinfín de parajes con una libertad absoluta de movimientos, tanto por el clásico castillo de **Drácula** como por sus extensos jardines y mazmorras.

Otra novedad consiste en que, dependiendo de la hora del día, pasan unas cosas determinadas u otras. Así, en las noches de luna llena nuestro personaje se transforma en hombre-lobo, siendo esta mutación de un detallismo impresionante. En ciertos momentos del juego, también podremos seleccionar a una niña para que acompañe a nuestro héroe.

Los "malos" son los de siempre: esqueletos, cabezas de medusas, hombres-pez, zombies... y por ultimo el incansable y mítico **Drácula** esperándonos en lo más alto del castillo.

El modo de combates es otra novedad que, aunque esté totalmente plagiada del **Zelda 64**, es novedosa en esta saga. Se trata de que, al acercarnos a un enemigo, sale una especie de mira que lo localiza y podemos así girar a su alrededor o realizar ataques laterales sin perderlo de vista.

Este juego es lo mejor gráficamente que se ha visto en la **Nintendo 64**, exceptuando lógicamente el insuperable **Zelda Ocarina of Time**.

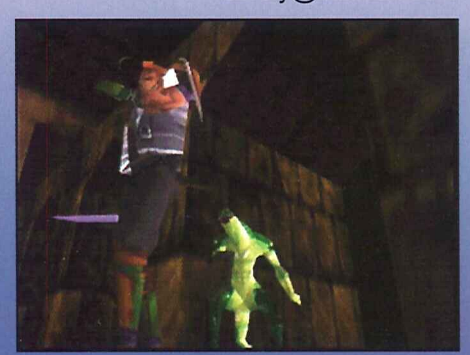
Javier Herreros
sbroly@mixmail.com











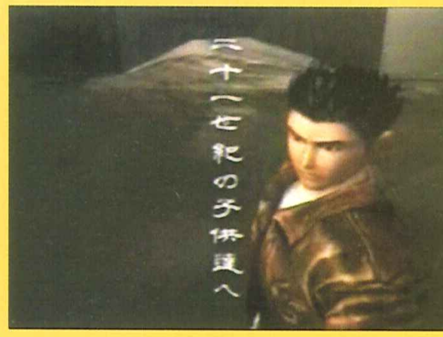


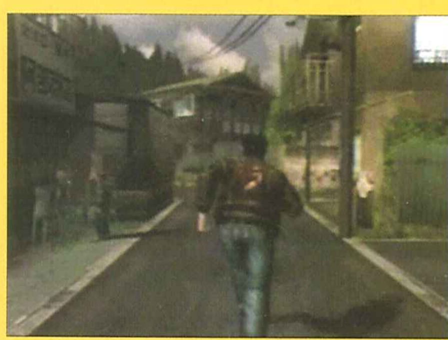
SHENMUE

Tras una larga temporada de duro trabajo, Yusuzuki al mando del grupo de programación AM#2 lanzará al mercado el proyecto más ambicioso de la compañía SEGA.

Shenmue es el juego más real creado hasta la fecha y será diferente a todo lo visto hasta ahora, ya que pertenece a un nuevo género que está a caballo entre la aventura, el rol y los juegos de lucha. El jugador dispondrá de una completa libertad de movimientos, dirigiéndose a cualquier lugar dentro de un extensísimo mundo 3D en donde el tiempo transcurre de forma real. Así pues, gracias al reloj interno de la consola si jugamos de noche en el juego será de noche, y si atardece en la vida real pues en el juego también, todo a través de unos sobresalientes efectos visuales. En los acontecimientos de acción el sistema de juego se asemeja al incluido en títulos como **Time Gal** o **Dragon´s Lair**, pero todo en tiempo real. Dicho sistema recibe el nombre de ***Quick Timer Events*** (QTE), en el que el jugador tomará parte directa de la acción de algunas escenas pulsando un botón en un momento determinado por indicación de la máquina.







Si bien lo más destacable del juego es el aspecto técnico, que es sublime en todos los niveles, ya que tanto los decorados como los personajes son de una calidad no vista hasta el momento. Para que os hagáis una idea del celo que se ha puesto en esto, **Yusuzuki** viajó a China para captar todo tipo de construcciones y costumbres típicas de la zona, plasmando un fiel reflejo del país. Así, en el **Shenmue**, se nos mostrarán antiguas y modernas construcciones, y el estilo de lucha de Hong Kong estará patente, mostrándonos unos movimientos capturados con los que se obtienen enormes resultados. La animación ha sido cuidada al detalle y para ello han colaborado personajes reales. Se prevé que en la historia puedan intervenir más de 500 personajes con personalidad propia.

Un dato bastante significativo es la impresionante banda sonora que acompaña al juego, que cuenta con unas exquisitas piezas instrumentales interpretadas por una orquesta.

Todo detalle tanto gráfico como sonoro ha sido cuidado al más minucioso detalle para convertir en una obra de arte a este asombroso proyecto, que aspira a convertirse en el mejor juego del año, ya que a esto se le suma una apasionante trama que nos enganchará, introduciéndonos en una trepidante historia llena de acción y aventura que aparecerá en Japón a finales de este verano, iniciando una serie que será continuada con partes venideras.

En definitiva, su venta será la del mejor producto jamás aparecido en una plataforma de videojuegos doméstica.

Ya por último, anotar que aunque la nueva máquina de **Sony** vaya a ser superior a la **DreamCast**, **Shenmue** será por siempre y para siempre un producto exclusivo de **Sega**, y en el caso de que haya títulos que lo superen a nivel técnico, la historia y diseños del mismo serán únicos por mucho tiempo. Son juegos de este estilo los que hacen a mucha gente adquirir una consola aunque sólo sea una unidad (recordemos que no es el potencial, sino los juegos los que hacen grande a una consola).

Endimion (the real)
endimion@bbvnet.com

Justice Academy 2
Rival School 2

Capcom retoma la escena en el instituto de Sakura, con una secuela del genial Rival School

Justice Academy 2 contará, además de con todos los personajes de la primera parte (incluyendo a los especiales de la **Playstation**), con 10 nuevos caracteres que aparecerán en los distintos modos de juego. De estos 10, la mayoría estarán en el modo conversacional de entrenamiento de personajes autoeditables, ya que tan sólo 2 de ellos son personajes seleccionables (luchadores).

El primero es un chico llamado **Nagare**, que pertenece al club de natación (tercer curso), y el otro una chica fotógrafa, miembro del club de periodismo, llamada **Ran**.

Tendrá nuevos mini-juegos, además de los que ya contaba. Entre ellos, como podréis ver por las imágenes, tendremos carreras en la pista del colegio y un pique de bailes del estilo **Bust a Move** (*habrá que verlo...* ^_^).

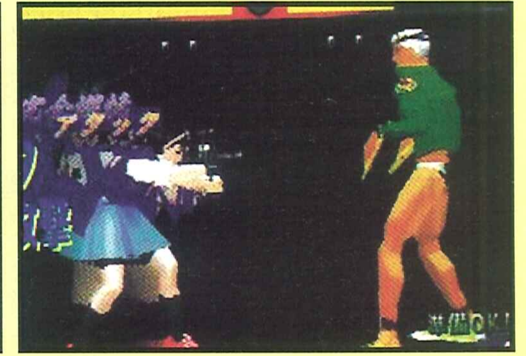
El modo **historia**, como es lógico, cuenta con nuevos episodios. Nuevos personajes editables en el modo **tokimeki** y compatibilidad con la tarjeta ***Pocketstation*** (*que yo no sé cuándo se les va a ocurrir a los señores de* ***Sony España*** *comercializarla por estos lares...*). A ver si sale pronto, que ya hay ganas de ver los nuevos ataques combinados entre personajes...

Mr.Karate
(Mrkarate@mixmail.com)









Nuevas pruebas de baile y carreras se añaden al menú de mini-juegos que ya se agradecían en la primera entrega de Rival School.





Ryo Sakazaki con un aspecto más maduro que en las sagas Ryuko no Ken y King of Fighters.

SNK anuncia para su placa HYPER NEOGEO 64 un juego de lucha en 3D que aprovecha al máximo las posibilidades de tal placa, y por lo que hemos visto hasta el momento, no tiene mala pinta.



El juego se presenta como un campeonato de artes marciales ultra-realista, sin magias raras ni cosas imposibles de realizar. Los decorados son totalmente en 3D y detallados hasta al máximo.

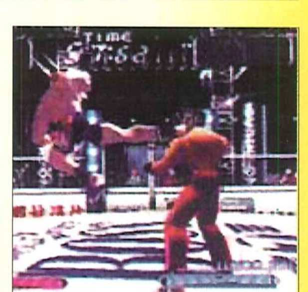
Se dice de **Buriki One** que podría ser algo así como una secuela de la saga **Ryuko no Ken** (**"Art of Fighting"**), ya que nos topamos con el mismísimo **Ryo Sakazaki** (protagonista de dicha saga), con un aspecto más acorde a la edad que posee que el reflejado en la serie "**King of Fighters**" (**Ryo** tiene ya 28 años). Pero no se encuentra solo, se ve las caras con un plantel de personajes bastante decente para ser la primera entrega de la saga.

Un dato curioso es el hecho de que **SNK** esté anunciando fervorosamente a las "chicas **Buriki One**", con las que esperan causar furor entre el público nipón (*después del obtenido con su **Mai shiranui** y su **Blue Mary**, ¿podría ser de otra manera?*).

Mientras **SNK** nos hace llegar a los salones recreativos este titulo, disfrutad de unas imágenes que os harán la espera... ¿más larga?

Mangafan
mangafan@retemail.es





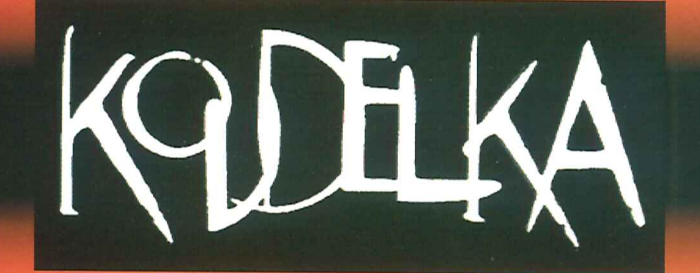






Un juego de SNK con entorno de lucha libre y ataques especiales. Una fusión de conceptos especialmente interesantes...





Koudelka

El género del RPG ha sido siempre el predominante en Japón, pero tras el éxito que han obtenido prestigiosas compañías niponas como Capcom con su Resident Evil o Konami con Silent Hill, SNK, que hasta ahora había sido una compañía similar a las dos anteriores en a lo que a arcades de acción respecta, se sube al carro también de las intrigantes aventuras de terror que están tan de moda.

Los diseñadores de **Koudelka** no quisieron desarrollar una imitación más del célebre matazombies, sino que han exprimido sus ideas hasta conseguir algo innovador, arduo de catalogar. Algunos piensan que es una original mezcla entre el genero del *Survival Horror* y el RPG; otros piensan que **Square** ya inició esta misma tendencia con su **Parasite Eve**. Los creadores de **Koudelka** han concebido este título como un *Horror RPG*.







El equipo responsable de la programación de este juego (**Sacnoth**) fue fundado por anteriores empleados de **Squaresoft**. Habida cuenta que la mencionada compañía ha sido y seguirá siendo por mucho tiempo la número 1 en juegos de rol, es normal que el ramalazo rolero de sus creadores se note en ciertos momentos del juego, como en los combates, donde no faltarán las magias con llamativos efectos de luces y soberbias transparencias.

El argumento del juego tiene lugar en un viejo monasterio situado en Gales en el siglo pasado, donde que se dice que existen extraordinarios tesoros ocultos custodiados por monstruosas y terroríficas criaturas, capaces de acabar con todo incauto que atreva a aventurarse en él sin medidas preventivas. Nuestro trío protagonista está dispuesto a todo, y quiere desvelar el misterio que esconden las abandonadas ruinas del monasterio.

Entre nuestros tres y bien capacitados protagonistas se encuentra una atractiva y joven gitana con poderes de medium llamada **Lassant Koudelka** (es evidente, por su apellido, que es el personaje principal de la historia). El motivo que le trae al monasterio de Nemeton es una fantasmal llamada que le obligará a indagar sobre lo que se cuece en ese tétrico lugar. Por supuesto, esta encantadora jovencita no podía ir sola, y contará con la ayuda de un intrépido aventurero de esos que no temen a nada y desafían a la muerte y a lo desconocido (*con tal de ligarse a la prota, lo que haga falta...* ^_^), que tiene por nombre **Edward Plunkett**. El tercer personaje es un sacerdote entendido en temas paranormales y total conocedor de almas errantes que buscan descanso espiritual. La verdad es que el trío protagonista va a estar la mar de acosado por esos espíritus sin descanso, pertenecientes la mayoría a prisioneros ejecutados en las mazmorras del convento, y que se materializan en una variada gama de monstruos y criaturas fantásticas de fieras apariencias (*vamos, que no les va a ser fácil a estos tres librarse de ser unas víctimas más de la maldición del monasterio de Nemeton*).

Por supuesto, todo juego de terror requiere una precisa ambientación gráfica y sonora, que aquí está realmente conseguida, usando a plena potencia el hardware de la consola de **Sony**. Cabe decir que la primera cosa que uno nota más en **Koudelka**, son los estupendos fondos, que ofrecen diversas perspectivas que contribuirán a sustentar el agobiante y amenazador ambiente del juego. Los tétricos gráficos de ambiente gótico cumplen su cometido a la perfección, con sus oscuras criptas y esa atmósfera que nos hará botar de nuestro asiento (*seguro que no ganaremos para sustos*).

Hay que mencionar que la elevada calidad de los vídeos con personajes renderizados en buenas y recientemente adquiridas estaciones de trabajo hace que, en ocasiones, parezca una película de terror de las buenas. Es digno de admiración que para ser la primera intrusión de **SNK** en juegos de este estilo, el motor y entorno gráfico tridimensional gozan de una calidad sorprendente, y se aprovecha a la perfección el potencial de **Playstation**.

En conclusión, podemos decir que **Koudelka** ocupará un buen lugar entre los videojuegos de terror de la historia, y que promete ser un firme aspirante a aterrar al usuario mucho más que los conocidos títulos anteriores. Mantengamos la esperanza de que sea distribuido en España, y a ser posible, traducido a nuestro idioma.

Endimion
endimion@bbvnet.com





Después de casi tres años sin saber nada referente a los **Dragon Quest**, **ENIX** nos presenta por fin su ultimo proyecto, la séptima entrega de la saga mas importante de esta compañía.

Dragon Quest VII está programado en **PlayStation**, notándose una gran mejora gráfica referente a las anteriores partes, aparecidas todas ellas para consolas de **Nintendo**, (concretamente para la **Nintendo 8 Bits** y para la **SuperNintendo**).



El juego se desarrolla en un ambiente medieval, con castillos, dragones y todo lo típico en los RPG. Los gráficos, como se ha apuntado antes, están muchísimo más conseguidos que en los anteriores juegos de esta saga y es que el soporte utilizado por **ENIX**, la **PlayStation** no es para menos. Y si no, remitámonos al **Bust a Move Dancing**, que es de la misma compañía, y os haréis una idea de lo que digo.

El juego dispone también de un grandioso entorno en 3D que puede recordar a juegos como el **Xenogears** de **Square** o al **Breath of Fire 3** de **Capcom**, puesto que los personajes están realizados en 2D, sobre un entorno tridimensional de un acabado impecable.



A pesar de toda esta calidad, este gran juego tiene una grandiosa montaña que le tapa su grandeza: el **Final Fantasy 8**. Se trata de un durísimo rival al que **Dragon Quest** tiene que hacer frente. Veremos si esta vez **ENIX** es capaz de soportar al gigante de los RPG.

Javier Herreros
(Sbroly@mixmail.com)







FINAL FANTASY SAGA
PARA PLAYSTATION

En nuestro primer número deseábamos hacer algo que nadie hubiese hecho aún. Otros pueden haber hablado largo y tendido de Final Fantasy VII, y no digamos ya del VIII, pero ¿cuántos os han acercado a todas las entregas de la saga más importante de los videojuegos RPG?

INTRODUCCION

Final Fantasy es un título que lleva ya cierto tiempo resonando en los oídos de los otakus españoles. Fue el apoteósico lanzamiento del séptimo capítulo de esta saga de juegos de rol en nuestro país, con publicidad en todas las revistas del sector desde AÑOS antes de su lanzamiento, así como una campaña televisiva con la que los directivos de **Sony** se aseguraron de que aquel que no lo comprase que fuera por desconocimiento de su existencia". Esto, unido a la proliferación de emuladores que permiten a un usuario jugar en su PC a todas las anteriores entregas, han desembocado en un conocimiento más extendido de esta saga.



Pero si hay algo que realmente impresiona, es la cantidad de detractores con los que se ha encontrado este soberbio juego. No desde las omnipresentes Asociaciones de Padres, sino desde dentro de los mismos amantes de esta saga. Echan en cara a la "masa ignorante" del absoluto desconocimiento de los anteriores capítulos. ¿Qué hay de absurdo en esta opinión? ¿Qué razón pueden llevar?

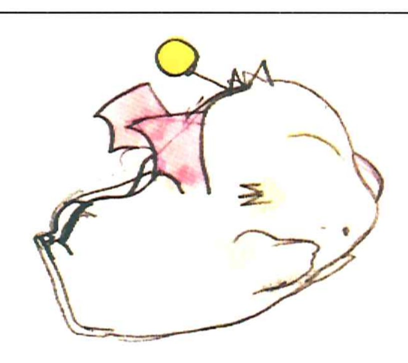
Final Fantasy es un juego bien conocido por los usuarios de consolas **Nintendo**, los cuales han disfrutado para cada uno de sus soportes de varias entregas (estando, recordemos, su inicio en el **MSX**), que ya enunciaremos más adelante. Las versiones más actuales corren sobre **PlayStation**. Es bien conocida es la negativa de **Squaresoft** a programar para sistemas **Nintendo** debido a cierta polémica que, entre otras cosas, ha repercutido en el hecho de que no veamos juegos como **Chrono Trigger** o **Super Mario RPG** editados en nuestro país. Actualmente, existen 6 capítulos disponibles para **PlayStation** (del 4 al 8 y el **FFTactics**). Sobre ellos nos centraremos, retomando posteriormente anteriores títulos y otros relacionados con la saga.

El día 11 de febrero de este año se pusieron a la venta en Japón para la **Sony PlayStation** el **Final Fantasy VIII** y un *pack* recopilatorio de los capítulos 4, 5 y 6, aparecidos en su momento para **Super Nintendo**, al precio de unos 7800 y 6090 yenes respectivamente.

Nuestro especial interés en que conozcáis sobre todo las versiones de **PlayStation** se debe a que estos *remakes* son versiones iguales pero mejoradas en el aspecto gráfico y sonoro de los de **Super Famicom**, a lo que hemos de añadir deleites "*made in **Square***" en forma de *openings* y *endings* en **CG**, así como ciertas variaciones en el control.

Sin más pérdida de tiempo os invitamos a seguirnos por este recorrido al mundo fantástico que **Final Fantasy** ha labrado en estas casi dos últimas décadas que nos ha tocado vivir.

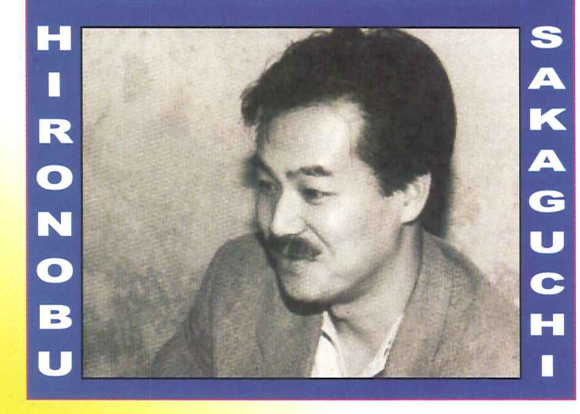
Amano/Ralse
(amano_ai@retemail.es)



Dos de los "culpables" de dar vida a Final Fantasy...

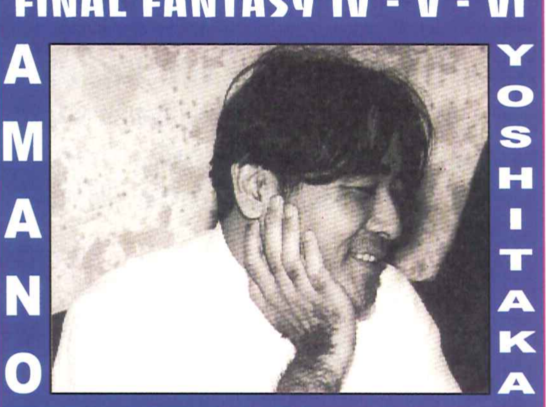
Hironobu Sakaguchi: Director de toda la saga Final Fantasy, así como de sus variantes Chocobo Misterious Dungeon (y II) y Chocobo Racing. **Yoshitaka Amano:** Alabado y a la vez criticado por su peculiar estilo de pintar, dio forma a los personajes de Final Fantasy V y VI, participando posteriormente con Square en la realización de ilustraciones de F. Fantasy

DIRECTOR DE TODA LA SAGA FINAL FANTASY



HIRONOBU SAKAGUCHI

ILUSTRADOR DE FINAL FANTASY IV - V - VI



AMANO YOSHITAKA



La primera adaptación de un Final Fantasy al soporte PlayStation fue Final Fantasy *4*, aparecida en 1997. FF*4* salió a los mercados nipones en formato Super Famicom en el año 1991. Lo mas destacable de la nueva versión de la Play es el hecho de contar con unos *opening* y unas escenas finales similares en calidad a los vídeos FMV vistos en FF7 y FF8. Lástima que sólo se hayan incluido dos de este tipo, ya que en el CD del juego sobran cerca de 250 MB que podrían haber sido aprovechados. Hemos visto que un CD da para bastante más (recordemos la cantidad de videos que FF7 contenía). No habría sido mala idea recalcar los momentos álgidos del juego con este tipo de secuencias, siendo este un inconveniente que también arrastra FF5.

Algunas diferencias que presenta con la versión de **Super Famicom** (la **Super Nintendo** original japonesa) se basan en pequeños detalles, como la inclusión de un botón de carrera que agiliza el juego bastante (la lentitud del original era proverbial...). La predecible mejora técnica se deja notar en aspectos como la calidad del sonido FX y la música (es de agradecer sin que llegue a notarse demasiado, a pesar de tener el inconveniente de las cargas, pues hablamos de







CDROM, lo cual repercute en aspectos como que tras una victoria la música tarde varios segundos en aparecer, quedándonos "colgados" hasta entonces. A pesar de ello, el aspecto musical, sin llegar a las cotas de cantidad o calidad de capítulos posteriores, no deja de ser espléndido.

La BSO de este juego, recopilada en un solo CD, al igual que las de otras entregas, ha sido editada por **SM**, encontrándose actualmente descatalogada, por lo que os será difícil hacerse con ella. También existe un recopilatorio llamado ***Celtic Moon*** que consiste en una selección de melodías interpretadas al estilo celta (*está tremendamente solicitado, por su fama de mejor disco de **FF**, si lo consigues... grábameloo!!*).

Igualmente, en el aspecto gráfico nos encontramos ante un juego algo más bonito, extenso, y de colores más vivos. Esto se nota también en la recreación del conocido **Modo 7** de **Nintendo**, que ahora es un suave *scroll*. Por lo demás, no cabe destacar ninguna innovación notable sobre el original.

Ciertamente, hay variedad de opiniones respecto a que **Square** debería haberse esforzado en hacer una versión 32 bits del juego acorde con las posibilidades de la **PlayStation**, pues quizá la gente se esperaba más al enterarse en su momento de esta adaptación (*¿podría ser una sorpresa de **Square** de cara a los nuevos soportes?*).

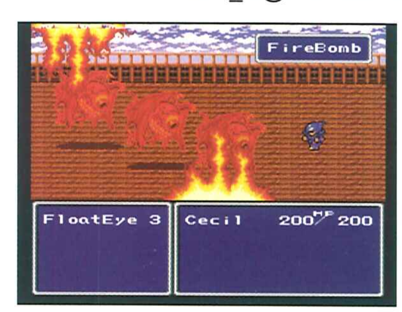
Pero como a mí no me da la gana de cerrar este artículo sin que os hagáis una idea de la fantástica historia que nos perdemos si alguna compañía no lo trae en un idioma asequible, os comentaré de qué va el argumento. **Cecil** es un Caballero Negro del Reino de Baron gobernado por un rey que, aparentemente, ha enloquecido por acción de los cristales de los elementos (que otorgan un poder sobrenatural a quien posee los cuatro existentes). Viendo el daño que este capricho está suponiendo para los pobres pueblos que se han visto involucrados, decide adelantársele, emprendiendo así una carrera que irá desvelando que el rey es una marioneta manejada por poderes muy superiores a los que **Cecil** creía enfrentarse en principio.

En esta aventura, que transcurre en mundos tan dispares como el de **Luna** y el **Subterráneo**, se le unirán diversos personajes como su amada **Rosa**, **Rydia** la invocadora, **Kain** (Caballero del Dragón y mejor "amigo" de **Cecil**), **Cid** (*Siiii...el **Cid** que se repite en todos los **FF**, y que comparte en esta ocasión personalidad con el **Cid** aventurero del **FF7** y **FF3** ^_^*) y hasta 6 personajes más, de los cuales es imposible decir todo (*Jefeee, más páginas "pleaseee" XD*).

Encontraremos a los eternos Chocobos, invocaciones a lo **FF7** (sin esa calidad claro, pero sí aparecerán conocidos como **Titán**, **Bahamoot**,etc.), magias y un sinfín más de detalles y similitudes que enriquecen a **FF** (***Meteooor!!***).

Resulta difícil decir algo más de una adaptación de un juego (por muy bueno que éste sea). Tan sólo, que en principio se dispone únicamente de la versión japonesa, pero que gracias al acuerdo **Square-E.A**. está a punto de salir en los USA, y, tal vez de rebote...

Amano/Ralse
Amano_ai@retemail.es





FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV



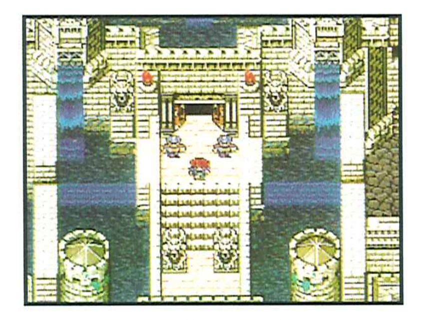
Aparecido en Japón en 1992 gozó de la popularidad del anterior capítulo (y de la inyección económica que éste supuso) y tuvo casi un año y medio para mejorar/potenciar todos los ingredientes que hicieron grande a **FF4**; para ello, se empleó un cartucho de 16 MB, teniendo pues **FF4** "sólo" 8 MB. A continuación, os comentaremos, antes de abordar la versión ***PlayStation***, qué detalles (o "detallazos") hicieron a este juego grande entre los grandes:

Podríamos suponer que este **Final Fantasy** es un *remake* de la cuarta parte (*los fanáticos me vais a matar...pero bueno...*). Hablamos de que **Square** pulió en esta entrega todos los detalles que hicieron de **FF4** el favorito de muchos; es decir, los oficios, de los que no podías disponer en **FF4**, pasan a ser el aspecto más importante del juego, dándote la más absoluta libertad de escoger y disponer de un grupo acorde con la estrategia que llevarás a cabo (contamos con 15 oficios entre los cuales podemos intercambiar habilidades, con lo que las posibilidades son infinitas). Gráficamente notaremos una mayor definición y detallismo, sobre todo esto último. Los personajes reaccionan con expresiones diferentes a cada situación, llegando a ser hilarantes. Otro aspecto que destaca es la música; como dice mi amigo **Ralse**, en esta entrega, una flauta suena como una flauta y no como en el **FF4**. Es decir se notan esos 8 MB extras en la calidad de las melodías, no en vano la BSO (igualmente recopilada por **SM** e igualmente descatalogada a estas alturas) ocupa 2 CD´s (el doble que la anterior) pudiéndose encontrar también el llamado ***Dear Friends***.

Pero no os vayáis a pensar ni por un momento que superar una música como la de **FF4** le fue fácil a **Nobuo Uematsu**, **FF4** cuenta con una música fuera de serie.

La versión que nos ocupa, la de **PSX**, conserva, evidentemente, todo el espíritu del cartucho de 16 MB pero con las consecuentes innovaciones, que en esta ocasión se hacen más evidentes que en la conversión de **FF4** para **PSX**. ¿Mejoras?: la música ha sido realmente adaptada a la máquina que soporta el juego. Encontramos un detalle interesante, y es que aun siendo la música de calidad, no llegamos a percibir las molestas cargas de las que hacía gala **FF4** de **PSX**. Asimismo, se han añadido las escenas **CG** de rigor en el inicio y en el final del juego, en las que volveremos a deleitarnos con los mágicos diseños de **Yoshitaka Amano**











en movimiento. Otros detalles curiosos son por ejemplo la nueva introducción al combate por medio de una deformación de la pantalla (al más puro estilo **FF7** y **FF8**) o que cualquier personaje sin el oficio "ladrón" pueda correr con sólo pulsar un botón, como vimos en **FF4**. Por otra parte, el poder jugar dos jugadores en los modos de batalla es algo de lo que nos hemos cerciorado en esta entrega, aunque en la anterior no tenemos toda la seguridad de que suceda lo mismo.
Todo comienza cuando el padre de **Lenna**, el rey de Tycoon y protector del cristal del viento descubre que algo pasa con dicho elemento (recordemos el papel que jugaban los cristales en el equilibrio del planeta). Por otro lado, nos encontramos a **Butz**, aventurero comprometido, que, junto con su chocobo **Boko** presencian la caída de un gran meteorito, momento en el que conoce a **Lenna**, salvándola de un inesperado ataque de goblins. A continuación, conocerán a un anciano amnésico llamado **Galuf** que, aun sin recordarlo, pertenece a los 4 Guerreros de Dawn (los cuales en su momento encerraron a **Exdeath** *-el malooo-* sellándolo en los cuatro cristales elementales, aunque él no lo recuerda). Junto a **Faris**, líder de los piratas y hermana mayor de **Lenna** (relación también desconocida recíprocamente), que les llevara en su barco ***(¿como se mueve un barco sin viento? Jejeje.... eso nos lo guardamos ^_^*) hasta el templo del cristal del aire, donde comenzarán su aventura recibiendo cada uno el poder con el que cada cristal elemental ha sellado su destino. Su objetivo será impedir la destrucción de los tres cristales restantes (para lo cual se llegar a sacrificar algún compañero, siendo sustituido por la adorable **Klulu**) y la fusión de los dos mundos paralelos en los que el planeta esta dividido. El resto de la historia mejor no contarla *(je, je, je... es por vuestro bien).*
Hemos de comentar que la versión SuperFamicom aun sin salir en un país de habla inglesa ha sido disfrutada por todos los roleros que han encontrado una versión en inglés, la cual estaba presente en internet para funcionar bajo emulador, de una calidad tal que podría pasar por profesional a excepción de las primeras escenas del final... ¿podria esto dar pie a una versión en ingles? Dicen las malas lenguas (Ralse) que incluso se llegó a anunciar su aparición en el mercado estadounidense bajo el nombre de Final Fantasy Extreme apostaba en que este sería el único en no aparecer en este país.

Amano/Ralse







ファイナルファンタジーVI
FINAL FANTASY VI

En 1994 aparece la secuela más esperada de todos los tiempos para SuperFamicom. Un RPG que, para muchos, rozó la perfección. Se presentó como un "cartuchazo" de 24 MB (para un RPG se trataba de algo sin precedentes pero que los sentaría), lo cual hoy en día es bastante penoso, pero que en su momento fué más sorprendente de lo que pensáis...





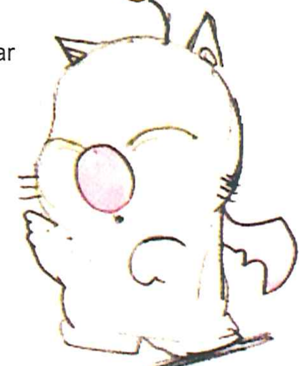
En este innovador juego encontramos gran cantidad de elementos que serán familiares a los que han disfrutado de **FF7**. Esta entrega supone la introducción de lo que en **FF7** hemos llamado "materias", que se correspondería en **FF6** (en su versión inglesa, la más conocida y asequible) lo que llamaron "magicites".

Otro importante cambio lo representa la supresión (de nuevo) de los oficios que tanto juego nos dieron en **FF3** y **FF5**. Así, fueron "sustituidos" por una gran variedad de personajes principales especializados (casi uno por cada profesión perdida) que simplifican enormemente el juego en sí, pues hay que reconocer que, aunque eran interesantes, llegaron a echar atrás a roleros poco experimentados y con ganas sólo de un RPG con el que pasar un ratito a gusto.



También es importante algo sobre lo que no nos hemos pronunciado anteriormente para no explayarnos en este comentario (*de algún sitio hay que rellenar espacio si el juego que comentamos sí ha salido pero no nos ha llegado aún...* ^_^) y es el tema de los **chocobos** y cómo ha fluctuado la supervivencia de su raza desde que unieron su nombre al de **FF** en **FF2**: en **FF2** sólo nos encontramos al **chocobo** simple (en esta versión, de color blanco) al que, en **FF3**, se le unieron el **chocobo** gordo (que hacía las veces de almacén) y el negro, que volaba "a ritmo de samba"; en **FF4** se incorporó el **chocobo** blanco (habiendo adoptado el simple de **FF2** el color amarillo), que restauraba el poder mágico de aquél que lo tocaba; en **FF5** sólo encontramos **chocobos** amarillo y negro, permaneciendo finalmente en **FF6** sólo el **chocobo** amarillo (montarlo suponía deleitarse con una ración de modo **7**).

La historia del juego transcurre tras la guerra de **Magi** (según la versión inglesa), en la que los magos fueron perseguidos y exterminados. Pueblos enteros de ellos huían, se ocultaban y fingían para no ser descubiertos. Cabe mencionar que esta guerra fue entre humanos y **espers** (nombre que se le ha dado a ciertas entidades sobrenaturales que ya





ellos.
Finalmente, mil años después de la guerra, en un mundo sin magia, el Imperio (el mismo que conocimos en **FF2**) encuentra un **esper** congelado y envía a sus mejores hombres y a una misteriosa joven, que para sorpresa general puede utilizar la magia, en su búsqueda. Así comienza **FF6**.
Este es el punto de partida de una batalla por el control del único vestigio de magia existente en el mundo (un arma que se antoja definitiva para vencer en la guerra que ellos mismos provocarn para sublevar el planeta),

conocemos bien, pues son los protagonistas de las invocaciones en **FF7**). En ella, los humanos mezclaron tecnología con magia para producir armas devastadoras, mientras que los **espers** sacrificaron a sus dioses y se retiraron a un mundo establecido en base a un nuevo orden igualmente creado por

magia también presente en **Tina Branford**, que así se llama la chica. Ella, por cierto, es mitad humano, mitad **esper**. Esta búsqueda acarreará incluso la destrucción del mundo conocido y el desvanecimiento absoluto de toda la magia.
Por cierto, en este juego se produce el debut de las "armas" protectores del planeta (esos monstruos casi invencibles que conocimos en **FF7**).
En el apartado de rumores, hay que comentar que en otros reportajes especiales de otras revistas sobre **FF6** hemos encontrado la mención a un llamado modo **historia** (¿!!?)... no nos lo creemos, porque nos lo hemos pasado y de eso no hemos visto nada.
Finalizaremos mencionando la increíble BSO (editada íntegramente por **SM** y descatalogada), que abarca 3 CD´s y que, para muchos, es la mejor BSO de todos los **Final Fantasy**.
Podemos





encontrar remezclas y nuevas versiones orquestales y cantadas en varios recopilatorios como "***Grand Finale***", "***FF Pray***", "***FF Love will grow***" (ver la sección de música de **Loading** en este mismo número para más detalles sobre los títulos).
Los gráficos son, al fin, de 16 bits, con personajes revolucionariamente bien definidos y de un tamaño considerable, gozando al tiempo de una rica expresividad que nos recordará a **FF5**. Con la diferencia de que ahora no sólo gesticulan muecas cómicas, sino también algunas realmente trágicas, de forma tan realista que te pondrán en más de una ocasión la piel de gallina. Todo esto, acompañado de un uso masivo pero inteligente del modo **7** de **SuperFamicom**, da al juego un aspecto terriblemente más dinámico que los **FF** anteriores, e incluso tal vez más que el glorioso **FF7**.

Amano/Ralse
Amano_ai@retemail.es





FINAL FANTASY VII

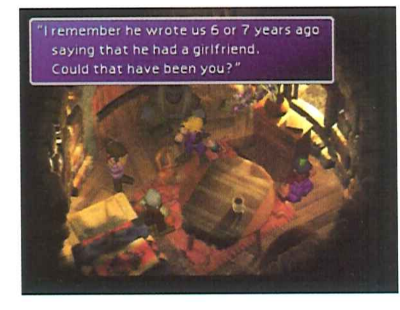
ファイナルファンタジーVII

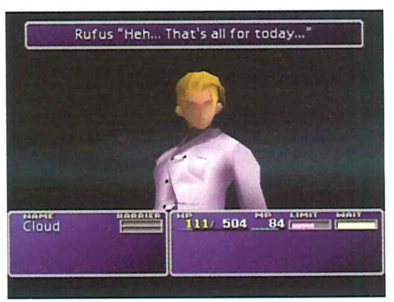
Con Final Fantasy VII llegó la consagración de una saga que al fin logró el renombre que merecía. Ciertamente no solo llegó a ser el FF con más calidad técnica, sino que se convirtió en el mejor juego de todos los tiempos. La complejidad argumental que logró este videojuego (*¿o era una película?*) fue más allá que el resto de los FF, no por que fuese superior o inferior, sino por esa trascendencia y sencillez aparente que hicieron ganar, digamos, horas de algo interesante sobre que pensar, como en su momento han logrado Evangelion, Akira, Ghost in the Shell...

Esta es una visión muy personal, la realidad es que la auténtica razón de que este juego haya ganado tal aceptación ha sido el descomunal despliegue de medios que se ha llevado a cabo para que su lanzamiento no pasase desapercibido en ningún hogar con (o sin) **PlayStation**.

Claro y conocido ejemplo de ello es la campaña publicitaria en televisión y prensa con la que **Sony España** logró su objetivo: si alguien no lo compra... que no sea porque no sabe que existe. Tras esta breve introducción hablaremos de este juego, que por cierto fue ideado en un principio para la **Nintendo64** (y que no llegó a realizarse para ella por la conocida ruptura entre **Square** y **Nintendo**).
El protagonista es **Cloud**, un joven ex-miembro de una fuerza de élite del gobierno llamada **Soldado**, que se presenta en un atentado ecológico-terrorista para destruir un transfomador de **MAKO**, energía espiritual del planeta (que cada vez escasea más).
La jugabilidad ha cambiado radicalmente respecto a los anteriores **FF**, al tratarse ahora de un juego mucho más complejo y, además, tridimensional (sin ayuda puede ser muy engorroso adivinar dónde, en una pantalla pre-











renderizada, están la salida o los secretos). Otro aspecto modificado es el uso de la materia, pudiendo ahora adquirir armas con más capacidad, o almacenar varias fusionando sus capacidades. Otro punto es la introducción de un medidor que indica el grado de "desesperación" de tu personaje, de forma que al rellenarse podrás lanzar el ataque "límite"; devastador. Este golpe, a diferencia de en **FF6** (capítulo en el que se introdujo este ataque) puede ir evolucionando hasta tener ocho variantes a cual más destructiva. Por lo demás, si es que la emoción no nos lo hace olvidar, apreciaremos que el sistema de juego es similar al de anteriores entregas.
Aparentemente el juego nos sitúa en el futuro del universo **Final Fantasy**. Y digo aparentemente porque argumentalmente no llega a concordar con el **FF6** (*No, no desvelaré nada del final de FF6...*). De aquí derivarán el encuentro con su amiga de la infancia **Tifa**; **Aerith**, última descendiente de la raza de los **Ancianos**; **Sephiroth**, ídolo de juventud de **Cloud**, enemigo final del juego y "malo" más carismático de todos los **FF**. Conocerá así a seis compañeros más que se le unirán, por razones propias, en su odisea contra **Sephiroth**, **Shinra** (corporación que domina el **MAKO**) y todas aquellas fuerzas que por una razón u otra han contribuido a truncar sus vidas o sueños.
A partir de aquí dará comienzo una gran aventura que ira desvelando los secretos del complejo



INTROS Y FINALES CG

Las escenas intermedias que encontramos a lo largo de Final Fantasy VII fueron las causantes de una revolución en el mundo de los juegos de Rol. A consecuencia de ellas, ahora están obligados a equiparse con una buena dosis de video, que para ser sinceros, poco tienen que hacer contra unas escenas como estas, que jamás podremos olvidar...



mundo en el que se hallan, su origen, la naturaleza de la corriente vital que le da forma, sus antiguos pobladores y el legado que les dejaron, la materia (condensaciones de dicha corriente vital unidas a las entidades de grandes poderes del pasado que han cristalizado en la superficie, **espers** muertos o que han elegido esa forma).
Es imposible resumir todos los detalles que dan forma a este juego (*¿He dicho juego? Quería decir película, porque lo que realmente brilla en este juego, como he dicho al principio, es lo elaborado y trascendente del argumento*).
La duración de este juego es de más de 70 horas...¡3 CD´s!, cantidad realmente impresionante para un juego de rol (*especialmente si recordamos que delicias como **Wild Arms** tenían de sobra con un CD y que nos hizo relamernos al pensar las bondades de un juego 3 veces como ese* **^o^**). Tal vez podríamos aclarar que quedamos un poco decepcionados al comprobar que, por ejemplo, el segundo CD apenas duraba 10 horas. Y también podríamos decir, desde la ignorancia, que el tercero dura 40 minutos... eso es lo que dicen aquéllos que no han tenido que estar DÍAS criando **chocobos** para comprobar que de ello depende que logres las invocaciones, magias, armas, etc. más potentes del juego. Claro que, recordemos, la mayor parte del contenido de los CD's son videos CG de altísima calidad, y eso se lleva gran parte de la capacidad de cada CD (como sucede en el segundo del trío que, como hemos dicho, sólo dura 10 minutos).
Un dato de interés a comentar es que el ilustrador típico de la saga **Final Fantasy**, **Yoshitaka Amano**, ha sido sustituido en esta entrega por el menos conocido **Nomura Tetsuya**, de un estilo más realista y comercial que el de **Amano**. Este autor, recordemos, tenía un estilo bastante "peculiar", influenciado por los típicos grabados de las culturas indias.
La música, sin embargo, sigue estando a cargo de **Nobuo Uematsu**, manteniendo la calidad a la que nos tiene acostumbrados (si bien es cierto que, al estar el juego situado en el futuro tecnológico, las melodías ya no son del corte épico-fantástico característico de esta saga). La BSO abarca 4 CD´s que podemos encontrar "fácilmente" al haber sido también editada por **SM**.



¿Qué más podemos decir de este juego que, seguramente, ya conocerás? Pues que se puso a la venta en España en noviembre de 1997 en castellano, siendo el juego más vendido hasta el momento. Suponemos que **FF8** tendrá un éxito mayor incluso. Hasta la fecha, es prácticamente imposible encontrar una unidad en las tiendas.
Como anécdota final comentaremos que las versiones japonesa y occidental tienen bastantes diferencias (un botón de ayuda, una dificultad más ajustada y más enemigos -como las dos "armas" a las que te enfrentarás casi al final del juego, más poderosas que el mismísimo **Sephiroth**-). Todas estas mejoras o modificaciones fueron incluidas en una versión especial de 4 CD´s inédita para el publico occidental, que tenía además modos de ilustraciones, bocetos y mapas.

Amano/Ralse
amano_ai@retemail.es



Japón; Square Soft. La saga de los Final Fantasy, piedra angular de esta singular compañía de software. Un largo silencio sucedió al gran éxito que superó toda previsión e incluso sorprendió a esta compañía cuando se puso a la venta el Final Fantasy VII, allá a principios del año 1997. Un largo silencio del que todo el mundo se preguntaba la razón. Los usuarios estaban sedientos de otra aventura de esta ya clásica saga. Se sospechaba que Square estaba tramando algo, que se traía entre manos algo grande; es decir, algo superior a su predecesor y que al igual que aquél causaría furor, si cabe mayor, desde el momento de su puesta en escena.

Tras largos meses de espera, esta compañía nipona se decidió a anunciar a su público información exacta sobre su gran lanzamiento (el día 15 de mayo de 1998 en Tokyo): ***Final Fantasy VIII***. Desde aquel momento, a medida que el juego iba siendo desarrollado, todo tipo de revistas del medio publicaban mes a mes artículos especiales para poner al día a los aficionados sobre los datos más recientes dados a conocer por **Square** (ya sea oficial o extraoficialmente). La expectación crecía a cada momento más y más. Todos querían conocer todo lo relacionado con **Squall Leonheart** y **Rinoa Heartilly**.

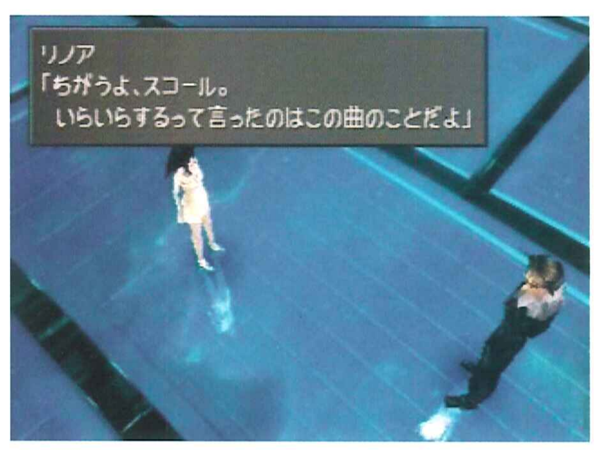
El lanzamiento fue anunciado para diciembre. Todo consolero ya se las veía pasando unas excitantes Navidades en compañía de tan renombrado juego. Sin embargo, se encontraron varios fallos en la programación antes de la fecha anunciada, lo que significó que, para disgusto de todos, la espera se haría más larga. De esta manera, se terminó fijando el día 11 de febrero de 1999 para su aparición en el mercado. Las campañas de reserva del videojuego funcionaban ya en la televisión, en todo tipo de tienda, en los videoclubes... La fecha clave se estaba aproximando y se hacía notar cada vez más frecuentemente en las televisiones japonesas la magnitud del evento a través de distintos programas y promociones con premios diversos, hasta el punto de que se llegaron a emitir anuncios especiales a una semana vista de su lanzamiento: "Quedan cuatro días, quedan tres días, quedan dos días... mañana se pone a la venta el **FFVII**".

Llegó el día. El día tan largamente esperado. El día que había creado tanta expectación. El día en que el juego que aprovechaba al máximo la capacidad de la **Play Station** en cuatro CDs repletos de vídeo digital, batallas y personajes, saldría a la calle. Interminables colas de consoleros desde las 5 de la mañana abarrotaban los centros neurálgicos de venta de videojuegos.

El resultado final ha sido una venta de un millón y medio de unidades en el primer día, y más de tres millones en la primera semana. Estos resultados dicen mucho. Y las ventas













siguen. ¿Deseáis conocer el juego que ha ensimismado ya a millones de japoneses y a una sociedad completa?

LA HISTORIA

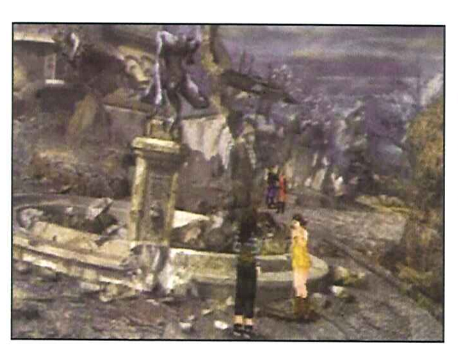
Squall Leonheart ha tenido un largo día de entrenamiento en el que su más firme rival en la escuela militar Garden de Baran, **Seifer Almasy**, le ha infligido una grave herida en la cara en el transcurso de un combate. Como consecuencia de tan desgraciado "accidente", nuestro protagonista ha de ser rápidamente evacuado a la enfermería de la escuela, siendo ese precisamente el mismo día en que iba a tener lugar el examen de graduación.
Existen varias escuelas militares Garden a lo largo de este universo, donde se entrenan a diario nuevos soldados. Los que logran aprobar el examen final, que consiste en una puesta en práctica de todas las técnicas de combate y estrategias en una situación de guerra real, se convertirán en miembros de un cuerpo de tropas de élite conocido como **SeeD**. Su misión será siempre la de ir allá donde solicitan sus servicios, acatar las ordenes con eficacia y completar con éxito sus objetivos.
Tras pasar con éxito la prueba final en el ducado de Dollet, lo que les certifica como soldados con las habilidades totalmente desarrolladas para el combate (la cual no fue aprobada por **Seifer**), se celebra la ceremonia de graduación a cargo del director de la escuela que, ipso facto, les encarga su primera misión: unirse a la resistencia de la ciudad de Torabia y permanecer con ella hasta lograr la independencia del área del ejército de Galbadia que los oprime. En este punto aparece **Rinoa Heartilly**, integrante de la resistencia y uno de los grandes misterios de este juego.
Todo marchaba según lo acordado hasta que, en el transcurso de un discurso del presidente vitalicio del ejército de Galbadia, éste anunció sus planes de expansión mas próximos, lo que equivalía a declarar la guerra a todos y cada uno de los países del mundo a través de su "embajadora de paz", la bruja **Idea**. Sorpresivamente, **Seifer** y **Quistis** (profesora de la escuela militar de Baram), asaltan el estudio interrumpiendo la emisión y amenazando de muerte al presidente. Todo está confuso… todos los protagonistas acaban reuniéndose, y en medio de la barahúnda organizada, **Seifer** es "raptado" por la bruja **Idea**, obligándole a soltar al presidente. ¿Cuáles son los verdaderos planes de **Idea**? ¿Está **Seifer** todavía vivo? ¿Cuál es la verdadera relación entre el presidente del ejército de Galbadia e **Idea**? ¿Quién es verdaderamente **Squall Leonheart**?

SISTEMA DE JUEGO

Como ya viene siendo apropiado para **Square**, a medida que van desarrollándose nuevas aventuras, el sistema de juego va cambiando para lograr proporcionar a los aficionados mayor libertad a la hora de jugar y que no se encuentren una tras otra restricciones de todo tipo. Pues bien, **FFVIII**, no es una excepción a esta regla.
En esta ocasión, el cambio que ha experimentado el sistema de menús y opciones, ha sido radical. De la anterior generación de videojuegos, en los que lo único que podíamos hacer era subir de nivel al personaje, ahora pasamos a controlar una cantidad de parámetros enorme, que incluye desde la energía de nuestro personaje y todas sus características de combate (fuerza, resistencia, velocidad, magia…) hasta esos mismos parámetros en las invocaciones, ya que estas últimas se han convertido en energía mística que los personajes pueden controlar. Este es el llamado "*Junction system*" (sistema de equipación de magias). ¿En qué consiste? Bueno, empecemos desde el principio:
Las invocaciones han recibido el nombre en esta ocasión, de ***Guardian Force***. Entre aquellas que podemos usar se encuentran las ya clásicas, como ***Efreet***, ***Shiva*** y ***Alexander***, así como otras totalmente nuevas como ***Cerberus***, ***Diabolos*** y ***Pandemonium***. El método para conseguirlas añade un nuevo aliciente al juego, pues primero hay que dominar a la invocación demostrándole en un combate quién es el maestro, para que nos juren eterna obediencia y presten sus poderes a nuestra lucha (otro método de conseguirlos es robándolos de los enemigos).
Nuestros personajes no pueden hacer más que luchar cuando no tenemos equipada ninguna invocación. Una vez equipada, pueden elegirse las habilidades que emplearán los personajes (magia, invocación, usar objetos...).







Por otro lado, cada una de ellas pasa a tener puntos de energía y nivel de experiencia. Al subirlas de nivel, irán aprendiendo nuevas habilidades de todo tipo, que podrán acoplarse a los personajes y aumentar así sus poderes. Una muy interesante novedad es la introducción de niveles de afinidad con los personajes; cuanto más se use una determinada invocación, más aumentará este parámetro, y con éste, la eficacia de la invocación.
Las magias han pasado a ser simples objetos que se obtienen robándolos de los diferentes enemigos con los que nos encontramos en el juego. Dependiendo de ellos, las magias que podamos obtener serán unas u otras. Por ello, los puntos de magia han desaparecido completamente. Estas magias las podremos incorporar a cada una de las habilidades de nuestros personajes, de modo que, dependiendo de la naturaleza de la magia, produzca un efecto u otro. Por ejemplo, si se equipa la magia **Cura** a la **Energía**, ésta sube, pero si se acopla a **Fuerza** o **Velocidad**, no se consigue apenas efecto. Además, cuantas más magias del mismo tipo tengamos, el porcentaje que sube la habilidad en la que está equipada, aumenta.
En las pasadas aventuras de la saga al deshacernos de los enemigos recibíamos experiencia y dinero. Sin embargo, en el **FFVIII**, sólo se recibe experiencia (para los personajes y para las invocaciones) y puntos de habilidad (para que las invocaciones que desarrollen las habilidades). La forma de conseguir el dinero es trabajando. Es decir, como ya se ha comentado más arriba, los protagonistas, después de pasar el examen de graduación de la escuela militar se gradúan y pasan a formar parte de **SeeD**. Ingresando en este cuerpo se irá recibiendo un salario cada cierto tiempo. La nómina que recibamos dependerá de nuestro graduación, así que para llegar a ser todos unos "señores de la guerra", habrá que presentarse sucesivamente a una serie de exámenes que prueben nuestros conocimientos en el campo de batalla. Y hasta se reciben pagas extra y todo.
Las armaduras desaparecen completamente, y las armas no se compran, sino que se les van añadiendo nuevos componentes a las que tenemos. La típica táctica de subir de nivel a los personajes hasta ser invencible ya no es posible, pues el nivel y el poder de los enemigos van subiendo a la par, con todo lo que eso conlleva.

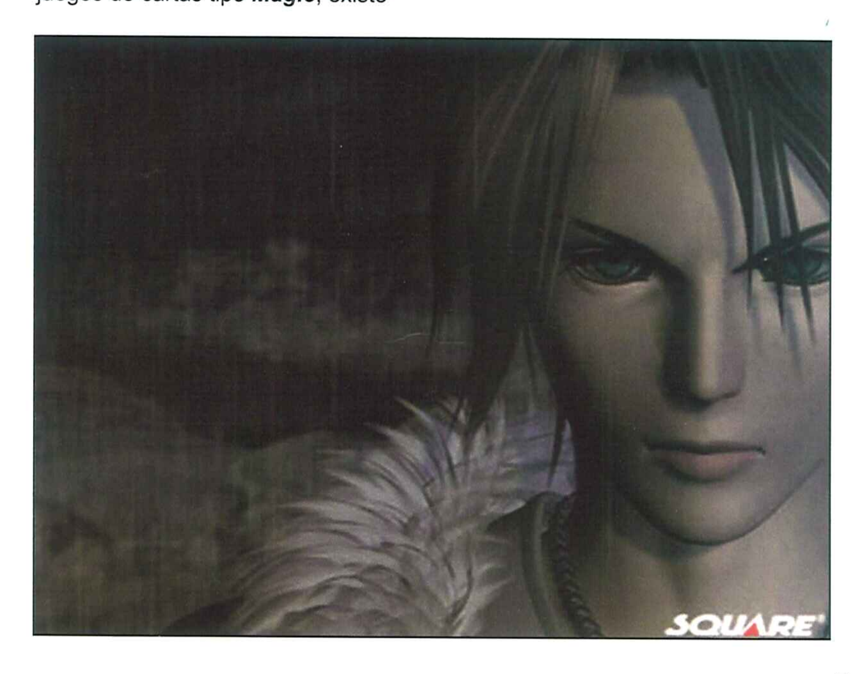
¿MAGIC?

Para todos los aficionados a los juegos de cartas tipo ***Magic***, existe un desafío que es una constante en el **FFVIII**: ser el mayor poseedor de cartas de ¿***Magic***? Siempre que hablamos con algún personaje tenemos la opción de echar con él una partida de cartas. Según el lugar donde juguemos las reglas cambiarán un poquito; el que gane se lleva la carta que elija de la mano del oponente. Existen cartas que representan a cada uno de los enemigos a los cuales nos vamos enfrentando, cartas de las invocaciones que van apareciendo en el juego y, como no, las cartas de los personajes principales, que son las más poderosas y codiciadas.

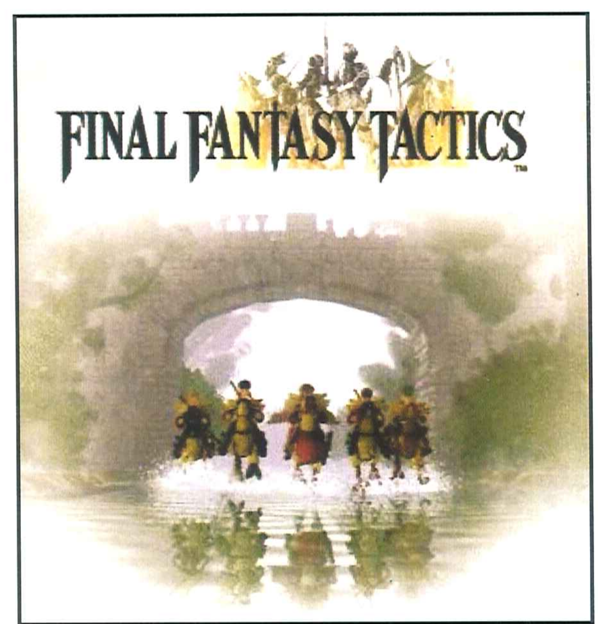
Square no decepciona...

Octavas partes nunca fueron buenas, dice el dicho, pero como de costumbre es algo que no llega a hacerse realidad ante una superproducción de las proporciones como las explicadas. Este juego asegura horas y horas de diversión gracias a la multitud de opciones nuevas que se han incorporado y a las diversas posibilidades a la hora de desarrollar los personajes e invocaciones. Los secretos tampoco escasean en este juego, así que llevará bastante tiempo dominarlo por completo. El intrigante argumento os mantendrá muy enganchados de principio a fin y a medida que la trama va desvelándose. Altamente recomendable para todo tipo de consolero.

Emilio Gallego
Tatsuya51@yahoo.com



Final Fantasy Tactics se desveló en un principio como una copia del Vandal Hearts de Konami. No es que esta afirmación sea del todo falsa, pero FFT le ha superado y se ha convertido en el clásico de PSX en lo que a juegos de estrategia por turnos se refiere (rivalizando con Ogre Battle 3). Aparecido en 1997 en Japón y en 1998 en EEUU, presenta entre su equipo de programación un gran numero de nombres innovadores para la saga FF, como el de Akihiko Yoshida en el diseño artístico (recordemos que el diseñador por excelencia era Yoshitaka Amano), y Masaharu Iwata y Hitoshi Sakimoto encargados de la parte musical (sustituyendo dignamente a Nobuo Uematso). Esto supuso un cierto *handicap*, pues no eran pocos los admiradores con que el equipo de programadores originales contaba...



El mayor aliciente de este juego lo supone la reutilización del sistema de elección y perfeccionamiento de oficios, que tan buen resultado dio en **FF3** y **FF5**, potenciándolo hasta el punto de ser algo menos que imprescindible contar entre tus filas con un experto ladrón, un potente guerrero, unos magos blancos, negros, temporales, o incluso una bailarina que engatuse a los enemigos (¿?). La especialización de todos estos oficios se logra sólo mediante el tesón de interminables combates con los que aumentar la experiencia y el dominio del arte elegido, viéndose incluso el potencial de cada personaje para con cada adversario, condicionado por el signo zodiacal o la fe que tenga en los dioses.









Por otra parte, es importante escoger bien la fecha de nacimiento, al igual que en cualquier otro juego del estilo "*girlfriend simulator*" o una simple aventura gráfica.
Es este, casi con absoluta seguridad el **FF** que más historia arrastra. Cientos de páginas no serían bastantes para contarlo todo. Un par de ejemplos de esto son los rumores y habladurías que pueden contarte en una posada o, mas explícito aún, el hecho de que en mi lista particular tenga más de 100 nombres de personajes a tomar en cuenta si es que se quiere conocer la historia con rigor.
La historia del Reino de Ivalice, relatada de generación en generación narra que fue la tensión entre 2 de las 6 familias de la guerra, **Gallione** y **Zeltennia**, cuyos emblemas presentaban respectivamente un león blanco y un león negro, la que provocó la Guerra del León. El detonante fue el rapto de la princesa **Ovelia**, que constituyó un problema de intereses en una encubierta guerra de sucesión al trono de Ivalice tras la muerte del **Rey Larg**. En la citada guerra toparon los destinos opuestos de dos amigos, **Ramza** y **Delita**, pertenecientes a clases diferentes.
En este juego tú asumes el papel de **Ramza**, perteneciente al bando de los "buenos", que poco a poco se irán desvelando como "no tan buenos". Te sumerges nada más comenzar en un suave entorno realmente tridimensional, que deja aparcadas las 2´5 dimensiones de **FF7**. Se trata de una aventura que más que por horas de juego se mide por días (yo casi he terminado por aborrecerla...).
El sistema de batalla se nos presenta harto complejo con sólo ver el menú de **principiantes** (*sacarse el carné de conducir debe de ser más fácil*) pero en realidad sólo llegará a complicarse cuando pretendamos llevar a cabo una partida impecable (algo necesario si queremos descubrir la cantidad de secretos, personajes ocultos como **Cloud** y **Aerith** de **FF7** o pequeñas historias alternativas).
El citado modo consiste en una batalla por turnos entre dos bandos de un número de integrantes que oscila generalmente entre los cuatro y los ocho. Como si de un juego de tablero se tratase los turnos son predeterminados, pudiendo en cada uno atacar y/o mover en el orden que más convenga (aunque también pueden realizarse otras acciones como buscar, cargar, usar, invocar, etc.).
Ciertamente, el juego es divertido y rebosa calidad pero es necesario dedicar un tiempo más que considerable a detalles estratégicos como la determinación de los oficios. Personalmente creo que se parece más a uno de esos juegos de PC que requieren 6 horas frente al monitor si es que no quieres perder el hilo. Pero este particular sólo puede considerarse negativo para un jugador que únicamente busque entretenimiento fútil durante unos minutos. Estamos ante un juego que, si dispones del tiempo suficiente, llegará a apasionarte, pues las batallas son rápidas y emocionantes, la historia cruel y fantástica, y, por si eso fuese poco, con calidad **PlayStation**. Esto último implica: músicas de calidad CD, gráficos y efectos de luces capaces de impresionar, y una duración conjunta a una jugabilidad a toda prueba.
La interesante BSO de este juego (*a pesar de que no me gusta llamarlo así*) abarca 2 CD´s editados por **SM** que son aun fáciles de encontrar en tiendas mínimamente especializadas.
Gráficamente tal vez sea algo menos de lo que se pudiera esperar de un juego aparecido casi a la par que **FF7**, pero no decepciona en absoluto. Tal vez lo atípico y lo complicado de iniciarse en el sistema de los oficios (realmente más complejo que en **FF5**) sean los mayores argumentos en su contra.
No quiero acabar sin reseñar que el juego cuenta con 5 introducciones diferentes, que abarcan desde el **CG** a las extraordinarias ilustraciones que **Yoshida** ha dispuesto para cada oficio (dos para cada uno, diferente para cada sexo), así como un final en **CG** igualmente rebosante de calidad.
Dada la rapidez (unos pocos meses apenas) con la que apareció en el mercado norteamericano, no sería de extrañar su pronta comercialización en nuestras tiendas, claro que ya conocemos lo complicado que lo tienen los juegos de **Square** en llegar a nuestros escaparates. De todas formas, no es del todo imposible, quedando además la opción de adquirirlo por vía de la importación, algo bastante fácil con los juegos que aparecen en EEUU. De todas formas, recomiendo esperar al milagro, pero no contener las ganas: es un gran juego que merece ponerse oficialmente a la venta. A ver si los de **Sony** abren los ojos y nos traen lo que muchos hemos de buscar en el extranjero.

Amano/Ralse
amano_ai@retenet.es



OTROS FINAL FANTASY

Versiones Game Boy:

Sin ser las primeras en aparecer son las menos trascendentes. No deja de ser interesante jugar al estilo **FF** en mundos diferentes e incluso en eras posmodernas, algo novedoso en **FF** hasta la aparición hace poco de los **FF7** y **8**. No se trata de adaptaciones de **FF** a **Game Boy**, incluso se dice que nada tienen que ver con la saga y que el llamar así a esta serie de juegos aparecidos para las portátil de **Nintendo** fue una ocurrencia de los responsables norteamericanos a fin de aprovechar el tirón que estaban ocasionando las versiones de **Famicom**. La primera aparición fue **FF Legend**, un juego de conceptos simples: existe una torre que promete al paraíso a quien la conquiste, siendo tu grupo de amigos el que intentará cerciorarse de si esto es o no verdad, pues nunca nadie ha vuelto. Gráficamente es un juego detallista y en el apartado musical destaca el tema que suena en los enfrentamientos con los enemigos finales (por cierto, si puedes hacerte con el juego hay un test de sonido y músicas accesible si pulsas **B+Start+Select**). La dificultad de este juego es interesante, pues decrece a medida que tu experiencia personal crece, sin dejar de ser un juego duro. Tal vez el aspecto más descuidado es la dificultad de los puzzles, que llegan a frustrar al más pintado. En conjunto, es un juego divertido, hasta el punto de que una vez finalizado de seguro que volverás a repetirlo. Hay que tener en cuenta que estamos hablando, sin duda, de uno de los tres mejores juegos de **GameBoy**.

1991 fue el año en el que vio la luz **FFLegend2**, un juego que gira en torno al legado de los antiguos dioses creadores del mundo en que se desenvuelve **FF**. A pesar de ser tal vez demasiado parecido al primero goza de un apartado gráfico bastante notable (efectos como el de "desmembración" de la pantalla al cambiar de localización tan suaves como los de este juego son difíciles de ver, incluso en consolas 16 Bits). El otro apartado que tiene en común con la saga **FF** es el musical. Nos encontramos, de nuevo, ante unas melodías pegadizas y deliciosas que atraerán a más de un "jugón" (personalmente, un juego con una música pegadiza me atrae más que muchas superproducciones). Pero volvemos a estar ante un **FF** extremadamente jugable y de gran variedad. En lo que a personajes e historias se refiere es gratamente superior. Podrás escoger ser un humano, un robot, un monstruo... así hasta 6 especies, aunque la historia siempre es la misma, lo único que cambia es el "prota".

No sería esta la última vez que oiríamos hablar de **FFLegend**, pues en 1993 apareció la tercera parte, que se desarrollaba en un futuro tecnológico en el que la humanidad trata de restaurar la paz que la Entidad que rige el pasado, el presente y el futuro ha alterado con sus monstruos. Volvemos a estar ante un capítulo más elaborado gráfica y musicalmente. El sistema de combate se agilizó bastante y el mapeado se amplió. Nada especialmente relevante. Hablamos de un gran juego, tan grande como sus antecesores, pero que no deja de ser otro capítulo de esta serie, lo cual se hace un poco repetitivo.

Versiones Famicom/NES:

El inicio de la saga **Final Fantasy** tal y como la conocemos tuvo lugar en 1987 en la 8 Bits de **Nintendo** con un cartucho de 2Mb con batería para salvar partida y un argumento un tanto confuso (para empezar, los cuatro personajes seleccionables son idénticos hasta que se les cambia el oficio y se les adjudica un nombre que les diferencie. Ninguno de ellos es el protagonista, sino que es al conjunto de ellos a quien se dirige, por ejemplo, la gente cuando establece un diálogo. La historia es algo enrevesada, debido a la cantidad de subtramas (algo totalmente innovador y de agradecer) y en ella se presentaban oficios con los que diseñar tu grupo, evolución física de los personajes (*¡¡se hacen mayores!!*) y, sobre todo, un apartado gráfico, que dejaba a **DragonQuest1** obsoleto. Asimismo, tenía una BSO que pasaría a la historia. Debutan los llamados "**Orbes**", precursores de los cristales de los elementos de posteriores entregas.

En 1988 **Square** se decidió a sacar la segunda parte, con suculentas novedades: personajes con nombre y profesión establecidos; posibilidad de grabar en memoria hasta 4 partidas diferentes; un modo de conversación con tintes de aventura gráfica (podías recordar palabras clave para utilizarlas en conversaciones posteriores en una **NES** de 8 Bits y en cartucho de igual capacidad, 2 Mb, que el **FF1**); diseños en el menú realizados por **Yoshitaka Amano**; situación estratégica para el combate... Todos estos aspectos hacen de este **FF** uno de los más atractivos de la saga (*y eso que aún no hemos hablado de la revolución gráfica que supusieron detalles como la animación del mapeado: un cielo surcado por naves aéreas ¡¡que hacian las veces de taxi ^_^ !! , un mar que se mueve, etc.*). Hicieron su primera aparición en esta entrega los archiconocidos **Chocobos**, unas aves de colores que nos ayudaban a movernos por el juego prestándonos ayuda (su popularidad le hará aparecer en todas las entregas sucesivas, llegando a establecerse como la mascota de la saga). La historia nos presentará un malvado imperio, que será bien conocido en otras entregas, y al reino de Phin en su lucha por el control del mundo. Tiene, además, una de las BSO más emocionantes y pegadizas de todos los tiempos. (*¿Se nota que estoy enamorado*?).

1990 fue el año en que lo insuperable fue superado en **Famicom**. No os hablaremos de lo que supuso a nivel gráfico y sonoro este juego ante **FF2**, sino de la evolución que sufrió el juego en general y de como supuso una revolución sorprendentemente, superior a la que se dio entre **FF1** y **FF2**, llegando a tocar techo en lo que a potencial 8 Bits se refiere. Y no es para menos, un cartucho de 4 MB y una espera de 2 años fueron argumentos suficientes para hacer las delicias de los amantes de la joven trilogía de **Famicom**. Pero fue la tremenda revolución que supuso el perfeccionamiento del llamado sistema de oficios la clave del triunfo, pues encontramos en este juego de "tan sólo" 4 Mb toda la complejidad que nos encandiló en **FF5** y **FFTactics**. Fue esto lo que lanzó a este juego al puesto que hoy ocupa en los corazones de más de un millón de japoneses seguidores de la historia. Los **chocobos**, la música... ¡¡TODO!!. Supuso esta entrega el debut del los **Mogles** (*los que sólo conozcáis **FF7** recordaréis al encantador bichito de **"La Casa de Mog"**, aquella recreativa de **Gold Saucer***). La historia se mantiene fiel a los preceptos establecidos en el primer capítulo de la saga, siendo en esta entrega cuatro los protagonistas conducidos a la búsqueda del Cristal del Viento, ayudados por otro eterno de la saga, **Cid** , el ingeniero que hace acto de presencia de una u otra forma en todos los **FF**. La evolución de ataques y hechizos se hace notar agradablemente en los combates, con una inclusión nada enrevesada y de fácil uso, presentando uno de los planteamientos de combate más inteligentes de toda la saga. Será además el último capítulo para la 8 Bits de **Nintendo**, siendo referencia en la historia y en la calidad de las versiones de **SFamicom** y sus correspondientes adaptaciones a **PlayStation** sobre las que versa este monográfico.

Mistic Quest

Para la 16-Bits de **Nintendo** vio la luz, además de los **FF 4**, **5** y **6** una entrega aparecida en 1992 llamada "**Final Fantasy Mistic Quest**", que deja de lado ciertos parentescos con las demás entregas al desarrollarse de modo paralelo a las otras. Nos encontramos ante uno de los **FF** de peor calidad gráfica, pero de melodías hermosas. Tiene una historia encantadora amparada en la búsqueda de los ya conocidos 4 cristales con los que devolver el orden que cuatro malvados monstruos han robado al mundo, y en la cantidad de relaciones interpersonales que se darán a lo largo de la historia. Introduce asimismo jugosas novedades, como el uso del salto y la espada en el mapeado y la selección de un control manual o automático de tus compañeros, por citar dos ejemplos. Es asequible a cualquier jugador sin experiencia, tremendamente adictivo y sencillo en las luchas. Es un juego que, si bien no está englobado en los llamados "**FF de Sfamicom**" debería estarlo, por ser igual de encantador, aunque lo cierto es que originalmente es un juego de **Square** sin relación directa con la saga (en los EEUU se le añadió la coletilla "**Final Fantasy**" por cuestiones puramente comerciales). También existe un **Mistic Quest** para **Game Boy** con un desarrollo muy similar.

Amano/Ralse
amano_ai@retemail.es







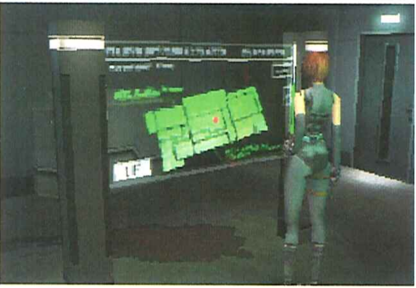




Capcom está sacando partido al género del *survival horror* y en esta ocasión lo hace a través de los monstruos más temidos de la historia, los dinosaurios. En Dino Crisis encontramos a los terribles Velocirraptores y Tiranosaurius Rex, quienes pueblan una frondosa isla. En ella,tendremos que sobrevivir hasta conseguir escapar de ese infierno jurásico y evitar terminar en las fauces de alguno de estos depredadores. Los productores de Capcom quieren continuar con su nuevo y fresco aire para el género de aventuras, que tanto éxito les está haciendo cosechar en el presente (y parece ser que durará una buena temporada).

Dino Crisis ha sido producido por **Shinji Mikami** (creador de los **Resident Evil**), por lo que el estilo propio salta a la vista, a pesar de que **Mikami** admite que *Parque Jurásico* ha sido la inspiración más grande a la hora de desarrollar el juego. El argumento se centra en una isla abandonada, donde el **Dr. Kirk** está trabajando en su teoría de "energía limpia" que ha de revolucionar el mundo. El gobierno trata de descubrir los experimentos que se cuecen en la isla, por lo que envía a la agente especial **Regina**, que al llegar se hallará con una isla plagada de dinosaurios y averiguará la relación que el profesor **Kirk** guarda con los mismos. Básicamente nos toparemos con un juego de similares características a las de **Resident Evil**, pero en el que los zombies han dejado su lugar a las más peligrosas especies de dinosaurios. Esta vez contaremos con tres personajes para introducirnos en un desarrollo no lineal, en el que tampoco faltarán varios finales diferentes.









A diferencia de **Resident Evil 1** y **2**, con sus gráficos pre-renderizados, el entorno es completamente en 3D con polígonos iluminados en tiempo real muy al estilo del **Silent Hill** de **Konami**, lo que posibilitará una gran interactividad con el decorado. El **Dual Shock** jugará un papel más que importante a la hora de introducirnos de lleno en la acción.

Y ya que se ha encargado de su desarrollo el mismo equipo que hizo los **Residents**, es inevitable comparar este **Dino Crisis** con ellos. Si los **Residents** trataban de infundir miedo, este título nos hará pasar pánico, pues se pretende que el jugador se asuste, cuando menos se lo espere, de un modo salvaje e inminente. El ambiente imposibilitará que uno esté tranquilo, pues cuando menos lo esperemos bichos de gran tamaño y velocidad harán que botemos de nuestros asientos a causa de los sustos. En **Bio Hazard** cuando acabábamos con los zombies de una zona no nos salían más, pero en **Dino Crisis** no podremos bajar la guardia, ya que cuando menos nos lo esperemos estará el saurio de turno agazapado, dispuesto a atacarnos vorazmente. Por poner un ejemplo, si estamos "a gustico" en una tranquila habitación en la que creemos estar a salvo porque tenemod controlados los accesos, de repente puede llegar un T-Rex rompiendo la pared y, de no estar lo suficientemente atentos, sus dientes se clavarán en nuestro cuerpo en un instante. Los desplazamientos y movimientos de los saurios son de lo más realistas, ya que los programadores se han esmerado en imitar movimientos de reptiles reales, como los cocodrilos. Dichos bichos se moverán en un logrado entorno gráfico, en el que los cambios de cámara captarán diversos ángulos. Así, se pueden admirar el dinamismo en la iluminación y los fondos. Naturalmente, no faltarán enigmas, que si bien pueden llegar a ser complicados en ocasiones, no lo son lo suficiente como para frustrar al jugador. En la aventura podrá disponerse, como es habitual, de diversas armas y artículos curativos, junto a otros utensilios como llaves y tarjetas de identificación. **Regina** puede actualizar su pistola a una escopeta de caza, e incluso podrá disparar tranquilizantes, otorgándole una posibilidad más como combatiente.

Todo el sistema de juego será más rápido que en el **Bio Hazard**. La protagonista podrá combatir con mucha más agilidad y rapidez. Si los muertos vivientes del **Resident**, carentes de inteligencia y velocidad daban problemas, en **Dino Crisis** la cosita está mala para escapar o para enfrentarnos a rápidos reptiles de gran inteligencia y desarrollo de los sentidos, algunos con importantes habilidades, como los pterodáctilos, que nos atacarán en vuelo rasante. Todos ellos nos golpearán, arañarán y, sobre todo, nos morderán. Y poca cosa podremos hacer para evitarlo, pues una de las mayores virtudes de estos animales prehistóricos es su desarrolladísimo olfato, que les capacita para poder oler y seguir el rastro de nuestras heridas, que tendremos que curar con vendas para no perder sangre. Como podéis imaginar, además de suponer una pérdida de vitalidad, las consecuencias de una tardanza en la cura pueden ser realmente desastrosas.

No podíamos concluir sin mencionar el aspecto sonoro, con un sonido ambiente y músicas que se ajustan perfectamente al desarrollo de la acción, en el que no faltarán las voces de los personajes, que posiblemente se traduzcan a nuestro idioma.

En conclusión, **Capcom** persigue con este juego la innovación en el género, pretendiendo demostrar que es algo más que un **Resident Evil** con dinosaurios, y que, al igual que **Konami**, puede desarrollar una buena aventura en tiempo real de lo más salvaje, cruenta y espectacular.

Endimion
Endimion@bbvnet.es

PlayStation2

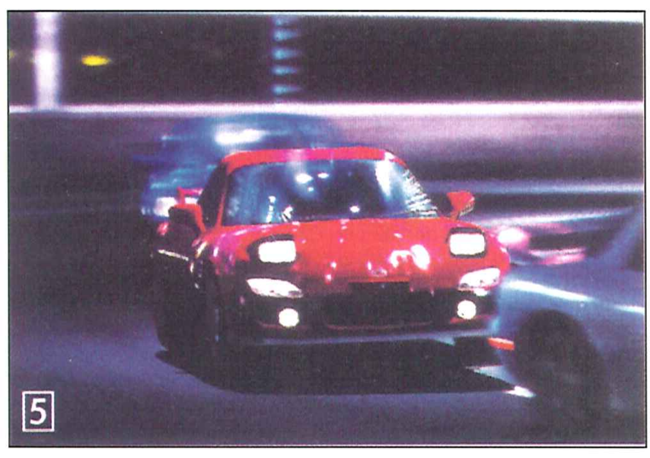
La presentación de Sony de la nueva máquina en el pasado Tokyo Game Show ha abierto los ojos a las distintas compañías de videojuegos que deberán exprimirse el coco para poder superar la primera gran consola del 2.000

LA LLEGADA DE SONY AL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.

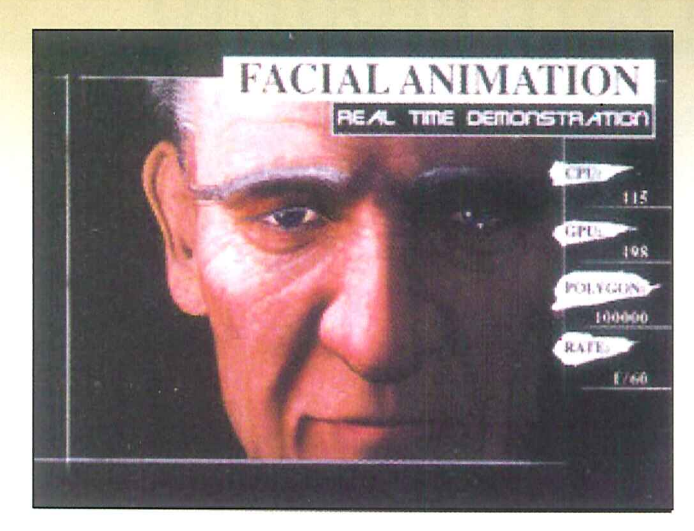
La que posiblemente sea la compañía más prestigiosa en imagen y sonido quiere sorprender al mundo por segunda vez con el desarrollo de una nueva máquina que supondrá toda una revolución en el arte del videoentretenimiento. Todos sabemos que cualquier aparato creado por **Sony** conlleva la garantía de un buen producto de calidad.
Los más veteranos recordarán que **Sony** lanzó en la primera mitad de los 80 el ordenador **MSX**, al que muchos tildaron de fracaso pero que para otros no lo fue tanto, ya que se trataba de un producto de alta tecnología japonés que, no solo no tuvo nada que envidiar al resto de ordenadores personales, sino que fue muy superior en calidad gráfica y sobre todo sonora con respecto a los soportes para videojuegos de su época. Dicho ordenador no triunfó como lo hiciese el **Spectrum** (de prestaciones muy inferiores, sin embargo) pero sí tuvo una gran cantidad de usuarios. En Japón, naturalmente, tuvo gran aceptación.
Pasaron los años y a mediados de nuestra década **Sony** lanzó al mercado una nueva máquina con el nombre de **Playstation** (de abreviatura **"PSX"**, muy parecida a la del ordenador que lanzasen en la década anterior). Se comentó que **Sony** no lo iba a tener fácil, pues se supuso que iba a suceder lo mismo que con el **MSX**, o sea, comercializar un buen producto que no conseguiría la máxima aceptación. **Sony** se arriesgó y demostró con creces su valía.
Playstation obtuvo tal éxito que llegó a convertirse en el estándar consolero del mercado, en el VHS de las consolas, y a se extendió tanto como los ordenadores PC compatibles. Esto es así de tal manera que, en la actualidad, si le dicen a uno que un CD contiene un videojuego lo natural es que por la mente sólo le pasen dos nombres de posibles: PC y **PSX**.
La compañía **Sony** puede sentirse satisfecha del éxito de su máquina, no sólo por sus ventas, sino también por sus componentes técnicos, ya que cuando se creó se desconocía el límite de las posibilidades que podría tener su producto.
Se pronosticaba que daría más de lo imaginado en un principio, y la verdad es que al final ha sido cierto, pues cada vez los juegos aportan nuevas posibilidades al hardware de la **Playstation**, lanzando además nuevos accesorios. Esto explica que, pese a su antigüedad, siga batiendo récords de ventas.

LA NUEVA CONSOLA: PSX2

Pues bien, ahora resulta que el año que viene **Sony** quiere lanzar nuevamente al mercado otro producto con el que superar con creces al vigente. No se sabe aún el nombre definitivo de la futura máquina, y por ahora se le llama provisionalmente **Playstation2**. Asimismo, se desconoce todavía la apariencia que tendrá la carcasa o el diseño de sus mandos. Lo que sí se puede confirmar son los distintos componentes que irán en el interior de esta monstruosa máquina de videojuegos.
Entre lo más destacable se encuentra un procesador gráfico bautizado como ***Graphics Synthetizer***, capaz de dibujar 75 millones de polígonos/seg y de manejar la friolera de 150 millones de partículas p/s. Dicho procesador gráfico, es todo un intento por poner a disposición del público en general lo que hoy son prestaciones limitadas a estaciones de trabajo,



incorporando un *bus* de datos de 2.560 bits (lo que sería 20 veces el tamaño de la mayoría de las aceleradoras gráficas de los PCs actuales). El contar con una DRAM integrada en el chip es una tecnología pionera, que da idea de la magnitud de la apuesta de **Sony** y de su esfuerzo en inversión y desarrollo. Su uso permite una calidad similar a la de las películas procesadas en tiempo real, y se hace posible gracias a la capacidad de proceso de 75 millones de polígonos planos que, aplicando todos los efectos de *Zbuffer*, texturas, luces y transparencias se quedaría en unos 20 millones. Es una cifra bastante considerable si tenemos en cuenta que los últimos chips de aceleración gráfica para PC rondan los 9 millones sin efectos.
El procesador principal ***Emotion Engine***, bautizado así por ser un motor de reproducción de emociones humanas, nos asegura que la CPU de **Playstation2** no ha sido diseñada sólo para jugar, ya que se prevé que será utilizado incluso como procesador para aplicaciones digitales de entretenimiento. De hecho, la placa será empleada para los arcades. Dicha CPU está desarrollada conjuntamente con **Toshiba Corp**. Sus 128 Kbits, 32 megas de Ram y la incorporación de **MPEG-2** permitirán el manejo de 66 millones de polígonos, una cifra equiparable a las que manejan las GWS (*Graphics Workstations*) utilizadas en producciones cinematográficas.
Esta llamativa característica indica una potencia muy superior a la de las más contemporáneas y avanzadas tarjetas aceleradoras de 3D de los ordenadores, porque es capaz de renderizar 20 millones de polígonos/seg utilizando *zbuffering*, texturas, iluminación y *alpha blending* (transparencias).
Los dos chips principales, el procesador central ***Emotion Engine*** y el procesador gráfico ***Graphics Synthetizer*** nos introducen en una nueva era del entretenimiento, como dijo el responsable de la creación de la consola Ken Kutaragi, "es capaz de representar con absoluta fidelidad las emociones humanas y complicados efectos gráficos como el humo o el agua, que sólo están al alcance de los equipos utilizados en las películas".
En las demostraciones ofrecidas en el *Tokyo Game Show* pudo apreciarse como la máquina es capaz de representar en tiempo real escenas tan impensables como las de miles de cabellos de un personaje moviéndose, animaciones faciales o el movimiento de la ropa, todo gracias a que el ***Motion Engine*** dispondrá de la cualidad de ejecutar instrucciones



superescalares del tipo **MIPS3** y en parte **MIPS4**. Independientemente, cuenta con dos unidades de proceso vectoriales. La primera, **VPUO**, que como bien dice la ficha técnica tendrá una interfaz directa de 128 bit con la CPU. Esto permite la ejecución de instrucciones en paralelo, por lo que estará destinada a calcular todo lo relacionado con la geometría poligonal, como el control de colisiones, comportamiento físico de los objetos e incluso la IA de entidades y personajes. La segunda unidad, **VPU1**, está destinada a la ordenación matemática de los polígonos en la escena final.

Con toda esta altísima tecnología, la intención de **Sony** es la de dar un paso de gigante que pueda competir no sólo contra las actuales consolas y ordenadores, sino también contra las futuras generaciones, aunque no les va a resultar fácil dada la elevada evolución electrónica que existe en la actualidad, no únicamente referida a la la continua salida de potentes ordenadores y tarjetas gráficas, sino también por el "*Proyecto Dolphin*". Se trata de una operación que se está trayendo entre manos **Nintendo**, y que promete aún más potencia si cabe, ya que incorporará un procesador ***Power PC*** de 400 Mhz desarrollado por **IBM**, y una unidad **DVD** de **Matsushita** que mantenga la rapidez de su filosofía, con lo que se evitarán los elevados costes de producción de cartuchos. Como guinda tecnológica también contará con un chip gráfico 3D creado por **ARTX Inc**, uno de los líderes mundiales en tecnología. Por lo tanto, **Sony** va a tener a la **Gran N** como un duro oponente, ¿cuál será mejor? Aún es pronto para decidirlo, y más antes de la fabricación de las máquinas. Por consiguiente, no sería de extrañar alguna rebaja o subida técnica, todo dependiendo de los costes de los componentes. Lo que decidirá al final al vencedor serán los contratos de compañías que se dediquen a la producción de software, pues no hay que olvidar que a fin de cuentas son los juegos lo que hacen grande a una consola.

Aunque el diseño final, la posibilidad de conexión vía **Internet** y el coste (se espera que por debajo de los 400 $) esté por definir, se sabe con seguridad que incorporará una unidad de lectura compatible con CD-ROM y **DVD-ROM**, con los que cabe la esperanza de que puedan verse películas en **MPEG-2**.

Una curiosidad bastante reconfortante es saber que los juegos de la actual **Playstation** serán compatibles en la futura consola de **Sony**, lo que nos posibilitaría gozar en una máquina los actuales títulos (se prevé la posibilidad de que el nuevo hardware le incluya algún tipo de mejora técnica). Es realmente grato saber que esta nueva consola será capaz de poner en pantalla las intros y demás videos renderizados de su antecesora en tiempo real. Ya en la feria de Tokyo se pudo ver el potencial de la misma con el baile de los protagonistas del **Final Fantasy VIII** en tiempo real, y se pudo comprobar que el nuevo **Gran Turismo** para **PSX2** tiene mejor apariencia que la intro de la primera versión de **Playstation**. Lo más sorprendente de la demostración fue ver a la chica del **Ridge Racer 4** (**Reiko Nagase**) desfilando en una pasarela virtual con una apariencia que rozaba la realidad (ver vídeos en el CD que acompaña la revista).

Por ahora son muchas las compañías interesadas en proyectos para esta nueva consola, como **Namco** y **Konami** (entre otras de elevado prestigio), lo que denota que **Sony** asaltará el mercado con una superconsola que superará todo lo visto hasta ahora, y que estará dispuesta a arrasar aún con más éxito de lo que lo ha hecho con la **Playstation**. con una apariencia que rozaba la realidad (ver vídeos en el CD que acompaña la revista).

Por ahora son muchas las compañías interesadas en proyectos para esta nueva consola, como **Namco** y **Konami** (entre otras de elevado prestigio), lo que denota que **Sony** asaltará el mercado con una superconsola que superará todo lo visto hasta ahora, y que estará dispuesta a arrasar aún con más éxito de lo que lo ha hecho con la **Playstation**.

Endimion
endimion@bbvnet.com

DATOS TÉCNICOS DE PLAYSTATION2:

CPU: 128 bits ***Emotion Engine*** cuyo chip central desarrollado en colaboración con **Toshiba** posee en sus entrañas la friolera de 10,5 millones de transistores que permiten un proceso en 128 bits con operaciones en coma flotante que ofrecen un nivel de detalle sin precedentes.
FRECUENCIA DE RELOJ: 300 MHZ
MEMORIA PRINCIPAL: 32 MB *Direct* RDRAM (***Direct Rambus***)
MEMORIA CACHÉ: Instrucción, 16 kb, Datos, 8 kb+16kb
VELOCIDAD DEL BUS DE DATOS: 3,2 GB/seg.
POTENCIA DE COPROCESADOR: 6,2 GFLOPS
COPROCESADOR MATEMÁTICO: Unidad de coma flotante FPU (*Floating Point Multiply Acumulator x1, Floating Point divider x1*).
UNIDADES DE VECTOR: VUO Y VU1 (*Floating Point Multiply Acumulator x9, Gloating Point Divider x3*).
3D CG TRANSFORMACIÓN GEOMÉTRICA: 66 millones de polígonos/seg.
Más proceso de Luces: 38 millones de polígonos/seg
Más proceso de Niebla: 36 millones de polígonos/seg
GENERACIÓN DE SUPERFICIES CURVADAS (*BEIZER*): 16 millones de polígonos por segundo.
DESCOMPRESOR DE IMÁGENES: **MPEG-2**
VELOCIDAD DE PROCESO DE IMAGEN: 150 millones de pixeles/seg
GRÁFICOS: ***Graphics Synthesizer***
Frecuencia de reloj: 150 Mhz
DRAM (Velocidad del *Bus*): 48 GB/seg.
DRAM (Ancho de Banda): 2560 Bits
Profundidad de Pixel: RGB: *Alpha*: Z *Buffer* (24:8:32)
Procesamiento de Polígonos: 75 millones de polígonos/seg.
SONIDO: SPU2+CPU
Canales: 48 canales en SPU2 y adicionalmente voces programables por software.
Frecuencia de Sampleado: 44,1 Khz o 48 Khz (seleccionable)
Frecuencia de Reloj: 33,8 Mhz o 37,5 Mhz (seleccionables)
SUB BUS: 32 Bit
TIPOS DE INTERFAZ: IEE 1294, *Universal Serial Bus* (USB)
PUERTO DE COMUNICACIÓN: Vía Tarjeta PC (PCMCIA)
DISPOSITIVO DE LECTURA: CD-ROM Y **DVD**



Posible aspecto final de Playstation2

¿PERO QUIÉN ES ESTE PEQUEÑO CHOCOBO?

Chocobos: Esas aves de varios colores (con predominio del amarillo)y divertidos graznidos que desde hace ya años vienen indefectiblemente unidas a las entregas de la saga Final Fantasy. ¿Qué pasa en Japón cuando una mascota alcanza tan altos niveles de fans? Pues que automáticamente se le dedica un vídeoJuego, pero... ¿¡Tres!?

Chocobo Mysterious Dungeon:

El primer RPG protagonizado por nuestro amigo "**Chocobo**" es un RPG de mazmorras cuyo argumento parecido a los **FF** ha cautivado a propios y extraños desde su aparición en el 97 al interesante precio de 5800 yenes. Se trata de un juego para un jugador que aún no ha cruzado nuestras fronteras.

En esta entrega tomas el papel de un **Chocobo** de granja que, acompañado por **Atra** (su moguel amigo), se ve accidentalmente envuelto en una odisea que les transportará por mazmorras divididas en varias fases cada una, en las que deberá aumentar su nivel, enfrentarse a enemigos y, en última instancia, rescatar a la chica.

La historia comienza cuando el granjero que cuidaba a nuestro chocobo acompaña (de una patada en el trasero) a nuestros héroes a una mazmorra de entrenamiento que hay en su propia casa. Esta será la primera de las 4 fases, que se subdividen en más de 100 niveles en total. Con la ayuda de los objetos (libros mágicos, dinero, pociones, etc..) deberá enfrentarse a sus enemigos en una lucha por turnos, con una barra de tiempo al estilo de **FF7**.

Otros datos interesantes son algunos como que tu pequeño poblado va creciendo paralelamente a ti, evolucionando y dando un toque de variedad a un juego que tal vez puede llegar a







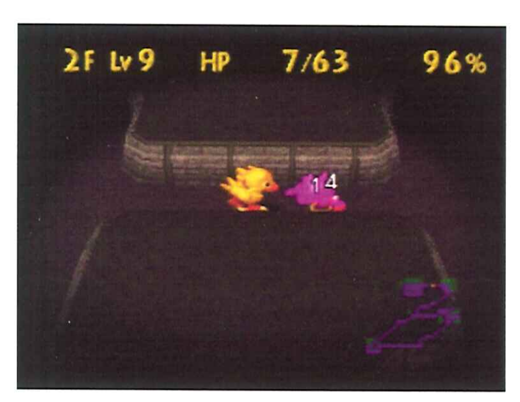




¿PERO QUIÉN ES ESTE PEQUEÑO CHOCOBO?



pecar de monótono.
De dificultad y complejidad crecientes en el uso de las armas y protecciones, este juego se revela ideal para iniciarse en el mundo de los RPG´s y como una interesante opción (digamos, alternativa) a los **FF** de toda la vida. Ni que decir tiene que, siguiendo la última corriente de **Square**, este juego cuenta con unos vídeos de una calidad y un encanto únicos en su género.
Otro factor relevante para los que os queráis hacer con él es que vienen incluidas en el paquete varias demos como **Parasite Eve** o **Bushido Blade 2**.
En síntesis, este juego es muy recomendable para los que ya conocemos los RPG´s de **Square** y que sepan salvar el salto gráfico que supone ver a los personajes como *sprites* pre-renderizados de una animación poco agraciada.





Chocobo Mysterious Dungeon 2:

Afortunadamente, y en contra de todo pronóstico, **CMD2** no fue una simple secuela. Ciertamente, el apartado gráfico era muy similar al de la primera entrega y las músicas, aunque más movidas, seguían siendo más de lo mismo. Pero los chicos de **Square** no se limitaron a hacer un **CMD1** de fases más largas. De este modo, el sistema de combate cambia radicalmente, pasando de tener tu personaje una barra de tiempo de ataque a tenerla los enemigos. Tu ataque se basará en turnos, que dependerán a su vez del enemigo al que te enfrentes. Además, contarás con la ayuda de tu acompañante, un moguel, que te auxiliará de diferentes maneras.
Tácticamente el juego ha ganado mucho (ejemplos de esto los encontramos por decenas, siendo uno de los más significativo el hecho de que tu dotación no será ya siempre ilimitada, ni estará condicionada azarosamente, sino que puede establecerse que siempre 2 armas iguales tengan la misma limitación. **"Hane"** es una innovación con nombre propio. Se manifiesta como una ayuda a tu sistema de lanzamiento de hechizos, modificándolo (por ejemplo, un "fuego" puedes mutarlo a una "bola de fuego", etc...). Invocaciones, libros mágicos y otros elementos clásicos siguen formando parte de este RPG.
Gráficamente nos encontramos con unos **sprites** para los personajes igualmente pre-renderizados, con la particularidad de que algunos de los ataques gozan de animación poligonal. Asimismo, se añaden más escenas **Full Motion Video**.
Resumamos. Nos volvemos a encontrar ante un juego de RPG de mazmorras sin demasiadas expectativas (hasta el punto que parece mediocre) pero que, afortunadamente, en esta ocasión cuenta con un as en la manga para hacerse con la atención del jugador medio: variedad.



Portada del pack especial que incluía tarjetas de regalo

¿PERO QUIÉN ES ESTE PEQUEÑO CHOCOBO?

Chocobo Racing:

Sobre este juego he observado en Internet que la gente apenas llegaba realmente a creer en su existencia. Era el típico ejemplo de juego fantasma que todos querríamos pero que nunca acababa de hacerse realidad. Pues, para goce de propios y extraños, **Chocobo Racing** hace su aparición en Japón a mediados del 99. Un juego de una estética y una jugabilidad infantil (tal vez demasiado) que hará las delicias de los aficionados a los juegos de **Square** (que no a los seguidores de juegos de carreras).

Se trata de un producto gráficamente más que correcto y de una velocidad realmente alta en algunos momentos. Como personajes seleccionables disponemos de todos los del "**Chocobo Dungeon 2**", más un ejemplar de cada una de las "razas" del mundo **FF**: **Chocobo**, **Moguel**, **Bahamut**, **Magos Negro** y **Blanco**, **Chocobo Gordo**, **Goblin**, **Golem**, **Behemoth**, **Bahamut**, e incluso encontraremos algún personaje de **FF8** (bueeeno, os lo digo: **Squall** aparece en el menú de selección al completar el juego 2 veces).

Tiene un surtido menú de modos de juego tales como **historia**, **2 jugadores**, **grand prix**, **time attack**... nada realmente nuevo bajo el sol, siendo el modo de **2 jugadores** a pantalla partida lo más destacable (con licencia del modo **historia**, en el que encontraremos una vez más al bueno de **Cid**, constante en todos los **Final Fantasy**).

En el modo de **1 jugador**, en el papel del chocobo protagonista, nos iremos enfrentando (siguiendo la línea argumental de recuperar unos diamantes cuyo destino es unirse para descubrir un gran secreto) al resto del elenco de personajes, robándoles al vencerlos su cristal y una nueva habilidad, que podremos usufructar en la siguiente carrera (super-velocidad, alas, turbo, ladrón...).

Los escenarios son generalmente de alta calidad, destacando del resto el de la **Hechicera Blanca**, de una gran belleza gráfica.

La música, como es costumbre en los juegos de carreras, cumple con su función sin dar demasiadas sorpresas. Sin embargo, sobresalen algunas melodías provinientes de antiguas entregas de **Final fantasy**.

Esencialmente estamos ante un juego fácil, pero que, sin necesidad de un complejo sistema de armas o de multijugador nos podrá tener pegados a la pantalla hasta que hayamos finalizado, al menos, su modo **historia** (unas tres horitas).

Un juego tal vez algo mediocre, pero indiscutiblemente divertido. Es de las opciones más amenas dentro del panorama de los juegos de carreras, especialmente si tienes cariño a los personajes y a la saga **Final Fantasy**.

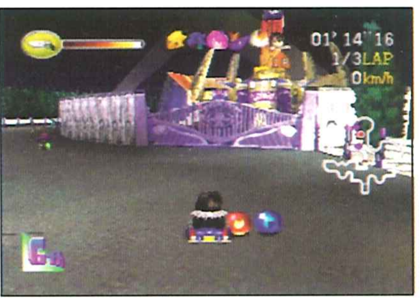
Amano
amano_ai@retemail.es.





















¿OTRO JUEGO DE SQUARE?

Aquéllos que no conociesen la compañía **Square** antes de leer esta revista (algunos habrán), seguramente pensarán que el único interés de la compañía es sacar juegos de rol. Pues que sepan que eso no es del todo así, aunque su punto fuerte sea, efectivamente, el tema RPG. De este modo, encontramos otro juego en desarrollo, un Acción-RPG de aspecto similar a **Brave Fencer Musashi**. Su nombre: **DewPrism**. Quienes disfrutasen con las aventuras de la parodiada versión del samurai más importante de la historia nipona, encontrarán en **DewPrism** un estilo similar de personajes *superdeformed* (imaginamos que estará desarrollado por el mismo equipo del **Musashiden**).

Las barras de vida y magia junto al estatus del personaje son también similares. Por las imágenes que **Square** ha mostrado del producto podemos ver que se trata de un juego de rol basado en plataformas.

Habrá 2 modos **historia** separados para cada uno de los héroes protagonistas. Uno de los "protas" es **Rue**, quien maneja una espada conocida como la ***Arc Edge***, y que tiene la habilidad de transformarse en diferentes monstruos. **Mint** es una antigua reina de aspecto semejante a **Momo** (**Breath of Fire III**) que empuña dos ***boomerang aureolas*** (armas un tanto raras, la verdad) y que es capaz de lanzar hechizos.

El héroe no elegido en cualquiera de los dos modos **historia** aparecerá en momentos claves para echarnos una mano, aunque no se sabe de qué modo.

Parece que **DewPrism** va a entrar de lleno en el pódium de los grandes juegos de rol de la historia. Y nosotros sin disfrutar de una traducción al español del **Musashiden**. Más información en próximos números de **Loading**.


RUE


MINT

Personajes principales de Dew Prism. A la izquierda los protas, a la derecha el malo maloso, en la segunda fila los buenos y en la tercera los malos de turno.

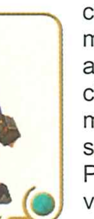

MALO MALOSO


MIRA


MAYA


ELENA


BELL



KRAUS


SMORKY


ROD


DUKE


DOLLMASTER


BLOOD

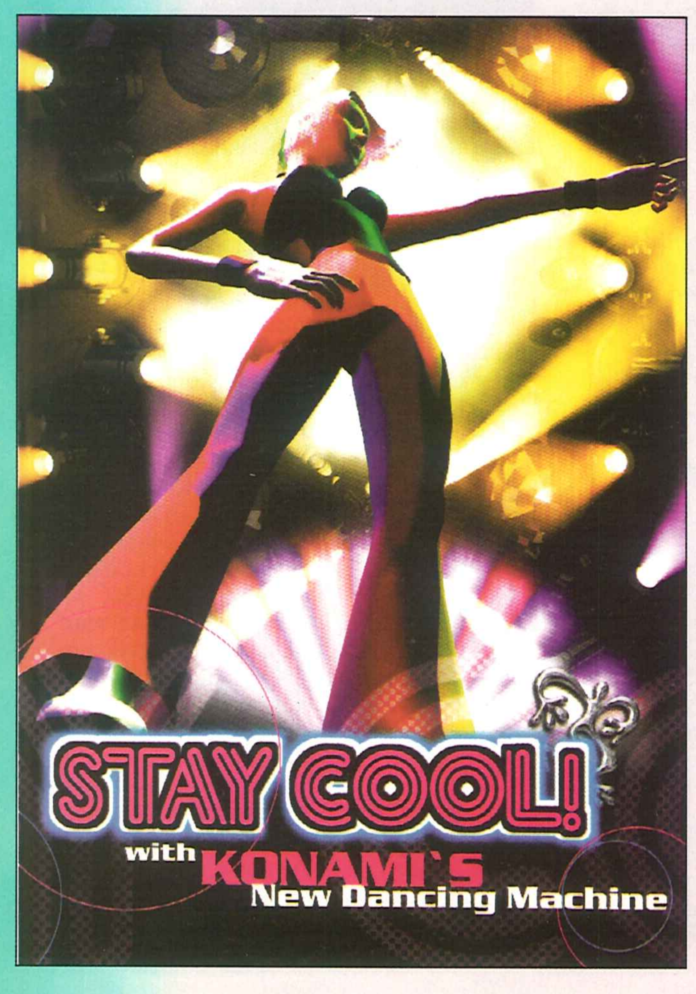
Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com



Tras el éxito obtenido en Japón por los juegos consistentes en reproducir músicas, raps y derivados, Konami decidió mezclar conceptos de su Beatmania con Bust a Move/Groove, obteniendo como resultado una máquina de baile llamada "Dance Dance Revolution" (en occidente, "Dancing Stage").

Naturalmente, para la ocasión tenían que hacer una caja especial, y como en **Beatmania** había una versión simplificada de una tabla mezcladora, aquí pusieron nada más y nada menos que una pequeña pista de baile para nosotros, en la que simularemos los movimientos que se supone debemos efectuar en las discotecas.

El juego se reduce a esto: unas flechas se desplazan de abajo a arriba hasta alcanzar el tope de la pantalla, donde se encuentra un molde con siluetas de flechas, momento en el que tenemos que pulsar con los pies hacia cualquiera de las 4 direcciones que se nos indica (arriba, abajo, izquierda y derecha). La cosa se complica en algunas canciones, que no sólo son más rápidas (por lo cual tenemos que bailar más frenéticamente) si no que tenemos que pulsar 2 flechas a la vez. Una auténtica locura muy entretenida.

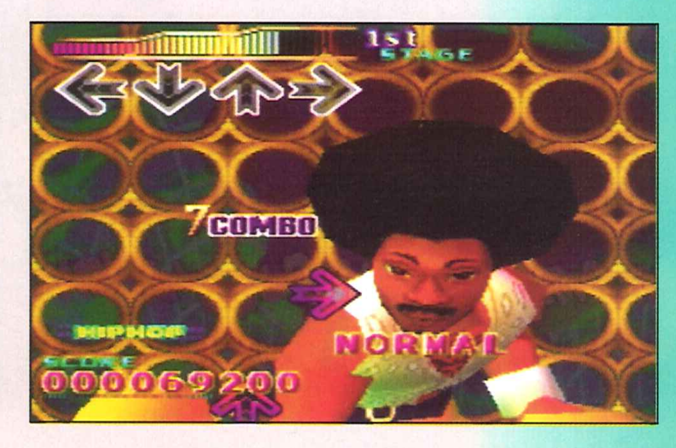


La versión **PSX** acaba de aparecer en Japón junto a una domestica de la "**Stay Cool**" ("**La pista de baile**"), cosechando un gran éxito entre los japonesitos y siendo el complemento mas vendido durante los últimos meses (está agotadísimo en todas las tiendas). Pero a los japoneses no solo se conforman con usarlo en **DDR**, también les da por conectarlo a juegos como **Tekken** o **Street Fighter Zero**. Y es que a este gente nadie les gana en cuelgues mentales.

Dance Dance Revolution en **PSX** tiene como novedad algunas canciones más que en la versión recreativa, algunas de ellas viejos éxitos de las pistas de baile de los 70. Además, cuenta con una nueva opción llamada **Arrange Sound Track**.

A estas alturas ya tiene que estar disponible **Dance Dance Revolution 2º Mix** en los salones recreativos nipones, con lo que, a buen seguro, en el país del sol naciente se estarán dejando los pies y los dineros en este singular título.

Mangafan
Mangafan@retemail.es



Last Blade

GEKKA NO KENSHIN BAKUMATSU ROMAN

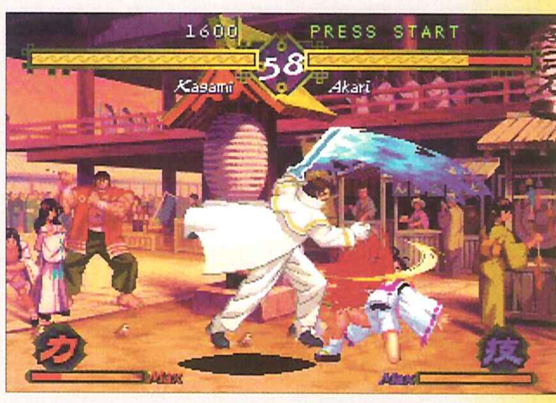




Tras más de un año después de su aparición en NeoGeo, los japoneses disfrutan en sus adorables casitas orientales con la conversión a PSX del que es para mucha gente el mejor juego de lucha 2D (*yo no diría tanto, sigo prefiriendo otros títulos*). Pero para todos aquéllos que solo disponen de una PSX es, sin duda, la única opción.
Si de una cosa podía presumir Gekka no Kenshin era de su buena y fluida animación, cosa que naturalmente no se ha podido mantener en PSX por la falta de memoria. El movimiento de los personajes no llega a ser ni mucho menos malo, ya que sin duda cada vez se escogen mejor los *frames* que deben eliminarse.
Si no viste demasiado la versión recreativa de este título, no notarás nada (bueno, puedes comparar la animación de un personaje al seleccionarlo y, una vez cargado, en el juego).
Donde sí que se nota es en los escenarios; en ellos, a veces algunos objetos se mueven con una brusquedad que puede provocar carcajadas. Pero ya sabemos que a los señores de SNK y Capcom, les gusta compensar estos "pormenores" de alguna forma, y así lo hacen en este título:

Novedades Playstation:

Lo primero que notaremos es la presentación animada ¡de más de 5 minutos!, que nos mete un poco en la historia y nos hace conocer uno a uno cada personaje.
Una vez en los menús podemos encontrarnos. galerías de ilustraciones que se ampliarán a medida que avanza el juego, vídeos de aprendizaje, *shortcut* y el resto de elementos habituales. El único problema es que está en perfecto japonés y a veces no sabes por dónde meterte si no dominas este idioma.
A todos los luchadores que tenía la versión original se les ha incluido un personaje nuevo perteneciente a la segunda entrega de la saga. Con un sencillo truco podemos acceder fácilmente a los personajes finales y, una vez acabas el juego con cualquiera de ellos, aparecerán dos nuevas versiones de Akari y Shigen.





Truco:

Vale... no supliquéis el truco para que aparezcan los últimos... sólo tenéis que pulsar R1 y L1 en la pantalla de selección de personajes. Fácil, ¿No?.

Mangafan
Mangafan@retemail.es

Soul of the Samurai



Parece que **Konami** vuelve a despertar tras unos años de pequeños y poco importantes lanzamientos (salvo por los **ISS**) y, tras el éxito alcanzado con su **Metal Gear Solid** y **Silent Hill**, no quieren perder el tiempo.
¿Qué pensarías sobre un juego de samurais? Vale, tenemos el **Tenchu**, pero ¿Qué te parecería si un juego de samurais lo movemos en un entorno de estilo **Resident Evil**? ¿Te gustaría? Pues eso es precisamente lo que **Konami** ha decidido hacer con este titulo, y con buenos resultados, todo sea dicho. Lo contradictorio es que el juego tiene muchos puntos que me recuerdan a otros juegos, y algunas novedades bastante interesantes.



SUS MÁS Y SUS MENOS

Tras una presentación bastante regularcilla para los tiempos que vivimos (no es mala, pero se podrían esmerar mas) pulsé **start** y la primera impresión que me llevé fue que los gráficos estaban muy bien conseguidos; los decorados estáticos, pero de mucha calidad, y algunos efectos como los de lluvia (las gotas que golpean el suelo) hacen que no parezcan tan "planos". Lo personajes están muy bien diseñados y con bastante definición.
La música es un resultado bastante satisfactorio de mezcla de estilos orientales y clásicos con ritmos modernas. Los efectos sonoros son también muy acertados.
Respecto a la jugabilidad... es posible que si escoges al personaje masculino, al principio llegues a desesperarte con la lentitud de movimientos y su dificultad a la hora de ponerlo en funcionamiento, pero con un poco de practica se lleva muy bien (incluso si posees el mando analógico, que da la sensación de manejar un sable de verdad al realizar algunos ataques). Con el protagonista las cosas nos resultaran mas difíciles en todos los sentidos. No sabremos qué camino escoger (aunque en general el juego es bastante lineal); el control, la cantidad de enemigos y situaciones peligrosas es mucho mayor que con la chica, que no sólo se conforma con tener menos dificultades y un manejo más asequible, sino que incluso ya te indican los caminos exactos por donde tienes que ir. Pese a que el motor del juego es el mismo que el **Bio Hazard** (podría decirse también que igual que el **Parasite Eve**, pero la forma de aparecer los enemigos y las luchas no encaja). El espíritu del juego realmente me recuerda muchísimo al **Tenchu**, no sólo por el echo de tratarse de una ambientación igual, sino también por la forma de luchar, cubriéndote y esperando que ataque el enemigo para entonces arrearle un combo con la espada.
Los movimientos de los personajes son bastante elegantes en su mayoría. Cuando el personaje envaina la espada queda de maravilla, y las luchas son bastante espectaculares. El juego posee incluso golpes especiales, de difícil o limitada realización que quedan espléndidos (prueba a cubrirte justo cuando te golpean) con zooms muy bonitos. Pese a todo algunos movimientos quedan "cutres" como el salto, que es muy ortopédico.
El guión es el clásico de cualquier serie de samurais, con amigos, sangre, enemigos, sangre, amigos que te traicionan, sangre, luchas, sangre, el protagonista galán, sangre, chicas que mueren en dramáticas circunstancias, sangre, amigos que son asesinados vilmente, sangre, personajes superpoderosos que no ves por donde hincarles la espada... todo esto mezclado con un poco de fenómenos paranormales y algún que otro bicho raro... y por supuesto mucha, mucha sangre y muchos muertos.





CONCLUSIÓN

Estamos ante un juego que quizás no se convierta en imprescindible, pero que es una buena opción a la espera de las anunciadas secuelas del **Tenchu**, y para los fans de los juegos tipo **Resident Evil**. La pregunta es: ¿llegará a nuestro país?, y de ser afirmativa, ¿estará traducido?. Sería interesante poder jugar a este juego en el idioma de Cervantes.

MANGAFAN
mangafan@retemail.es

¿CASUALIDAD O PURA COPIA?

Nada más comenzar el juego, el samurai "prota" y la chica ninja se ven envueltos en una emboscada que les obliga a separar sus caminos (esto ya fue un recurso argumental en el **Bio Hazard 2**, en el que **Leon** y **Claire** viven una situación similar). Cuando escogemos entre el chico o la chica, no sólo elegimos su género, sino también el nivel de dificultad: el samurai es difícil y la ninja es fácil (igual que en **Resident Evil**). También, de forma idéntica a lo que sucede en el **Tenchu**, el samurai es más lento y más fuerte y la chica más ágil, rápida y débil. La novedad reside en que él es incluso más difícil de controlar que ella, siendo más sencillo realizar los combos con la ninja. Las texturas de los personajes tienen mucho parecido con las del **Tenchu**, e incluso algunos diseños se parecen. Y, ¿a que no adivináis cómo se sabe que un enemigo está muerto? ¡Bingo! Un charco de sangre nos avisa de su defunción.











BUST A MOVE 2

DANCE TENGOKU MIX

¡¡EL MEJOR JUEGO DE BAILE REGRESA A PSX CON NUEVOS RITMOS Y PERSONAJES!!

Pasado un año de la aparición de "Bust a Move: Dance & Rhythm Action" , Enix nos brinda la oportunidad de asistir a un nuevo concurso de baile con estilo libre en "Bust a Move 2: Dance Tengoku Mix".



Penosa portada nipona de "Bust a Move 2". Podrían habersela currado un poco mas, la verdad...



Con un poco de práctica podremos hacerlo tan bien que al acabar la canción los dos bailarines se marcan un "Fever Time" conjunto...



Entre los personajes ocultos podemos encontrar algunos realmente esperpénticos, como Hustle Kong (que nos recuerda ¿quizas? al Donkey Kong de Nintendo) o Michael Doi (profesor de baile de Kitty-N, un tanto afeminado...).

Pasado un año de la aparición de "**Bust a Move: Dance & Rhythm Action**", **Enix** nos brinda la oportunidad de asistir a un nuevo concurso de baile con estilo libre en "**Bust a Move 2: Dance Tengoku Mix**".

El sistema de juego es básicamente el mismo: hacer combinaciones de botones siguiendo ritmos marcados por 4 tiempos, pudiendo guiarnos a través de una barra que marca los movimientos mediante parpadeos. Una de las principales diferencias con respecto a su antecesor es que ahora tenemos 3 modos de baile: **Fácil**, en el que solo usamos las flechas o los botones X y **O** (según el personaje); **Normal**, que es igual a la primera parte; y **Mix**, en el que usamos ¡¡todos los botones!!. Así pues los **R1** y **R2** pasan a tener la función de ataque y esquiva. Otro cambio en el juego es que ya no tenemos ahora distintos caminos de comandos entre los que elegir.

Dependiendo de nuestra precisión haciendo las combinaciones, y de no fallar, los pasos de baile se tornarán más complejos.

La calidad del juego en el apartado gráfico es mejor, pero peor. Me explico. Los decorados son totalmente en 3D y con montones de objetos en ellos. Algunos escenarios están moviéndose constantemente, como el caso de la pantalla de **Heat** (en la que los personajes bailan sobre una plataforma deslizante que da vueltas por el interior de una refinería de metal, entre fundiciones y cataratas de metal liquido), o el decorado de **Shorty** (sobre una balsa veremos el "Jungle Tour", lleno de plantas, dinosaurios, hipopótamos...). Además, ahora son mucho más espectaculares y más numerosos los sucesos que ocurren a nuestro alrededor cuando lo hacemos bien (cada escenario tiene 3 subniveles ocultos). Toda esta revolución de escenarios conlleva la pérdida de detalles en los movimientos de los personajes, pudiendo apreciarse algún parpadeo de polígonos en la unión de las articulaciones (cosa rarísima en **Bust a Move: Dancing Stage**).

Los personajes han experimentado cambios de movimientos, posiblemente porque el equipo que ha programado el juego para **Enix** ha sido distinto al de la primera entrega. Así, a mi modo de ver, **Strike**, **Kelly**, **Heat** y **Capoeira** bailan mejor, mientras **Shorty**, **Hiro Kun** y **Kitty-N** se mueven menos elegantemente. Por su parte, los nuevos participantes son fantásticos.

Y llegamos al punto más importante del juego para muchos: su banda sonora (seguro que algunos alucinasteis con los temas de la primera entrega). Pues aunque parezca imposible las canciones de **Bust a Move 2** son mejores (al menos a mí me lo parecen). Aunque claro, alguna hay que no llega a la calidad de **Bust a Move**, como **Kitty-N** (recordemos que su canción dio nombre a la versión europea, en la que cambió radicalmente de estilo), que ahora cuenta con un tema de superhéroe; y la de **Hiro Kun**, que es infinitamente más penosa (si hay una canción que gustase a todo friki del **Bust a Move**, esa era "*Natural Playboy*"). Si podéis haceros con el CD del original *soundtrack* de "**Bust a Move 2**", ni os lo penséis, adelante con él.

El nivel de dificultad se incrementa considerablemente por el aumento de combos más largos e inesperados (no es como en el **1**, cuyo combo más largo era siempre el mismo, y además se mantenía en todos los personajes). En ese sentido, quienes no sepan jugar, mejor que empiecen con la primera parte.

Personajes:

En las primeras noticias del juego vimos que desaparecían algunos personajes, mientras entraban en escena nuevas caras. Así, **Hamm**, **Gas-O**, **Pinky** y **Frida** se descartan. Algunos

estarán de acuerdo en el resto de los personajes que fueron eliminados, pero todos coincidimos en que **Frida** jamas debió estar en esa lista.

Los nuevos personajes son: **Comet**, **Tsutomu** y **Bi-O**, y como caracter escondido: **Sushi Boy**, **McLoad**, **Chichi & Sally**, **Michael Doy**, **Hustle Kong** y **Pander**.

Las ropas de los viejos conocidos fueron modificadas o cambiadas, algunas con no mucho acierto, la verdad. Un total de 18 personajes aumenta con mucho la posibilidad de elección de la primera parte, destacando además que los ocultos, siendo casi todos versiones ocultas de los seleccionables en un primer momento, tienen ataques y pasos de baile diferentes.

Heat o **Fireboy**: Tuvo un accidente con su fórmula 1 del cual salió vivo milagrosamente. Desde entonces puede controlar el fuego a su antojo. Es el "prota" del juego y su estilo de baile es el *breakdance*.

Comet: Joven camarera del **Sushi Planet**. Descubrió que podía convertir las personas en comida tras ser secuestrada cuando era una niña. En un primer momento se comentó que era la hermana de **Frida**, pero pese a que el color de pelo y la cara guarden bastante similitud, no hay ningún dato oficial que lo verifique. Baila sobre patines.
Shorty: Junto a su fiel mascota, **Colombo**, nos deleitará con su alegría y su juventud. Se le nota más crecida. Su baile hip hop es muy vistoso.

Strike: Buscadísimo criminal cuya mayor afición no es otra que asaltar bancos. Usa sus pistolas sin pensarlo demasiado. Su estilo de baile es muy similar al de **Will Smith**.
Tsutomu: Chaval de familia rica. Pese a su juventud participa en **Bust a Move** transmitiendo un mensaje de felicidad para todo el mundo (aunque es algo travieso). Su baile es bastante simple.

Capoeira: Estos *aliens* del planeta Capoeira quieren descubrir cosas cobre nuestra civilización, y nada mejor para ello que mezclarse en nuestras costumbres. Usan *capoeira* para bailar.

Bi-O: El padre de **Gas-O** con un hacha clavada en la cabeza. Su estilo es una mezcla entre lo que pudimos ver en el vídeo clip de **Michael Jackson** "*Thriller*" y el *breakdance*: Puro "*zombie dance*".

Hiro Kun: Este chaval se ha quedado en los 70, y encima se las da de *playboy* (y no es para menos con la cantidad de fans que tiene). Su baile es igual que el de "*Fiebre del Sábado Noche*".
Kitty Nakajima: Una chica gato que lucha por el amor y la justicia (no, no es **Sailor Moon**). Su baile sexy enamora a más de uno, mientras que otras tratan de aprender sus pasos reales.

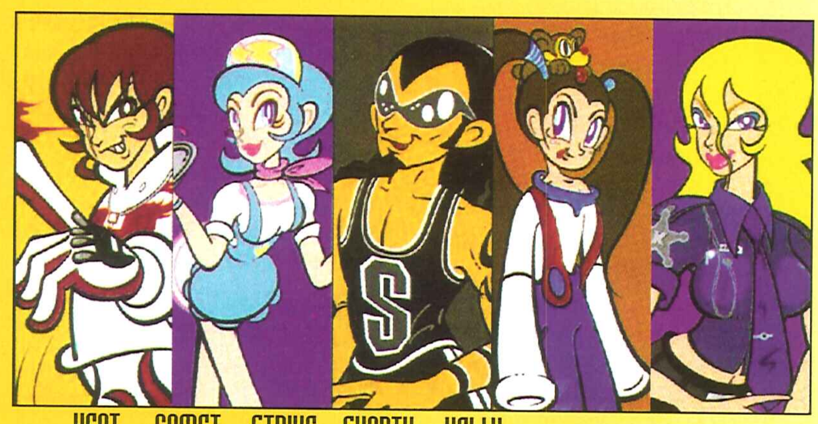
Kelly: La oficinista más sexy de los vídeojuegos cambia la ropa de bebé por las de sexy chica policía y claqué (con bigotillo pintado y bombín). Su baile de *streeptease* es muy erótico.

La irresistible Kelly cambia su traje de bebé por el de chica policía (¡yum!) y claque (bigote pintado incluido)





El escenario del jefe final Pander puede resultarnos realmente confuso por entremezclar colores con efectos de luces...





Este es el menú de personajes principales (sin sacar ocultos). 10 protas entre los cuales ya no contamos con la presencia de Frida, Pinky, Hamm y Gas-O, que han sido suplantados por Comet, Tsutomu y Bi-O. ¿Cuenta el cambio con tu apoyo?

Personajes secretos:

Colombo: Es la mascota de **Shorty**. Su baile es exacto.

Sushi Boy: Cafetera con patas de baile similar al de **Comet**.

McLoad: Dinosaurio que copia el estilo de **Kelly**.

Chichi & Sally: Mascotas de los **Capoeira**, con parecidos pasos de baile.

Michael Doi: Profesor de baile de **Kitty-N**, un tanto afeminado (se parece a la **Juani** de *Médico de Familia*).

Hustle Kong: í**King Kong** baila como en los años 70!

Robo-Z Gold: Jefe final de la primera parte. Su estilo de baile cambia radicalmente. Pese a su apariencia nueva parece que no esta en muy buenas condiciones mecánicas y se cae a pedazos. Ahora tiene acoplado un planeador como el de **MazingerZ**.

Pander: Este personajillo disfrazado de panda es el jefe final escondido. Te enfrentas contra él si tu juego es muy bueno, y lo puedes seleccionar si lo acabas con **Robo-Z**

Gold. Baila usando taichí (*¿pero eso es un baile*?).

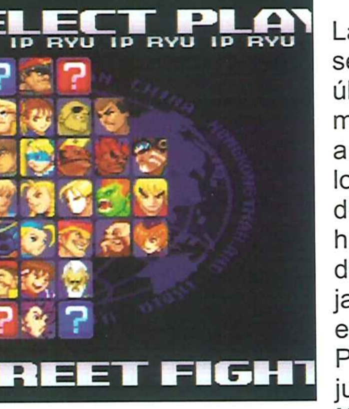
Nada más. En próximos números ampliaremos la información de este genial juego.

Mangafan
Otaku@retemail.es

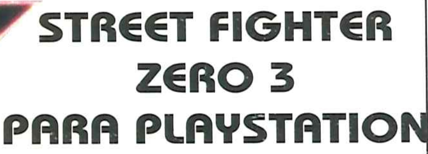


UN POCO DE HISTORIA

Pese a que fue un pionero en el tipo de juegos de luchas ·uno contra uno", la saga **Street Fighter** en no pasa de ser la actualidad uno más entre los títulos de una tienda especializada. Quizás eclipsada por juegos de más espectacularidad como **Tekken**, **Dead or Alive** o **Virtua Fighters**, por nombrar algunos. Y es que los juegos de 2D perdieron adeptos con las nuevas tecnologías. Sin embargo, la serie



Street Fighter sigue siendo para mi gusto, de lo mejorcito en el sector. Actualmente **Capcom** programa indistintamente 3 versiones distintas de los luchadores callejeros, que hacen las delicias de quien se dé un paseo por los recreativos de su ciudad. La versión poligonal lleva el distintivo **"Ex"** al final del titulo, y pese a que los gráficos no son nada del otro mundo, tienen una jugabilidad tan buena como su versión 2D. La entrega que continuaría la historia propuesta por el **Street Fighter 2** sería ni más ni menos que el **Street Fighter 3** (*no os lo imaginabais, ¿verdad?),* y para hacer honor a el éxito de antaño, se optó por utilizar movimientos reales en cada uno de sus personajes (*pocos, eso si*), a fin de aprovechar mejor su recientemente estrenada placa ***CPS3***.



STREET FIGHTER ZERO 3 PARA PLAYSTATION

Y por fin está la versión que nos ocupa hoy, el **Street Fighter Zero** (**Alpha** fuera de Japón), que cuenta los mamporros que repartieron **Ryu**, **Ken** y compañía entre el primer **SF** y el segundo, y en donde podemos encontrar personajes de todas las entregas 2D e incluso algunos de la saga **Final Fight**.



STREET FIGHTER ZERO 3, LA CULMINACIÓN DE UNA SAGA

La tercera entrega, que se dice que será la última, apareció hace medio año aproximadamente en los salones recreativos de todo el mundo, y no han tenido que esperar demasiado los japoneses para jugarla en su **Playstation**. Pero al igual que en juegos como el **The King of Fighters ´97** o **Vampire Saviors**, y por culpa de la poca capacidad de memoria de dicha consola, hay que limitar la cantidad de *frames* para así poder insertar todos los golpes y opciones del juego original. Para que el pobre usuario, que tiene que soportar la tosquedad de movimientos de los luchadores (aunque en este titulo ésta es apenas perceptible) pueda soportar esa pérdida, la compañía opta por incluir mejoras en el juego, como galerías de ilustraciones, nuevas opciones y/o nuevos luchadores.
De forma asombrosa, **Capcom** no se ha conformado con incluir en este titulo uno o dos nuevos luchadores, sino que a toda la plantilla de la versión recreativa



del **Street Fighter Zero 3** le acompañan 5 luchadores más, que no son otros que **Fei Long**, **Dee Jay**, **T Hawk**, **Devil Ryu** y el añoradísimo **Guille**. Esto hace que, junto a las versiones de algunos de los luchadores (como **Chun-Li** con el traje antiguo, **Sodom** con las espadas del **Final Fight**, **Devil Gouki**...) dispongas de !!36 personajes!!. Con los nuevos caracteres ya podemos seleccionar todos y cada uno de los que ya teníamos en el **Street Fighter 2** y **Street Fighter Zero**.







docenas de luchadores, a veces de 4 en 4 (aunque sólo están presentes 3 personajes a la vez en pantalla). El personaje elegido subirá de nivel con cada pelea, y se le adjuntarán nuevas técnicas tan interesantes como cubrirse en el salto, ***Zero counters***, poder realizar ***custom combos*** y ***supers*** al mismo tiempo... una pasada.

No contentos con eso, cuentas además con nuevos modos de juegos.
Entre ellos, destaca el **World Tour**, que consiste en un paseo a través de los distintos países del mundo enfrentándonos a

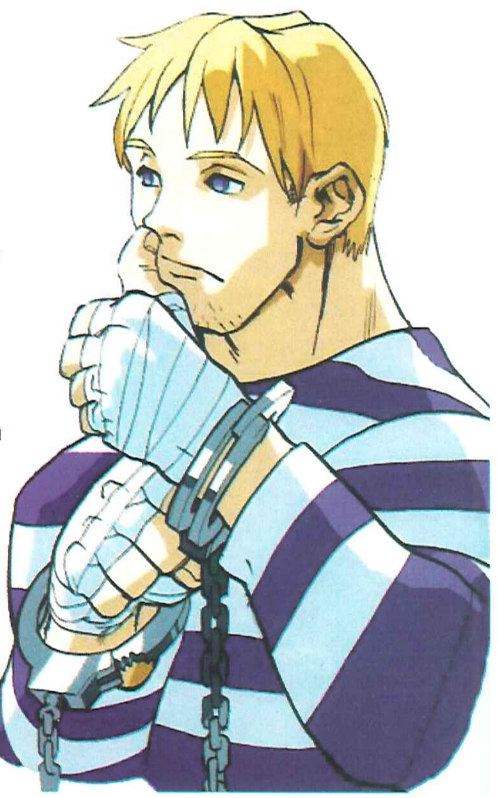
Además, este personaje puede sumarse al modo **historia**.
En el modo **Dramatic Battle** puedes luchar junto a tu amigo contra la computadora. En principio, sólo podemos controlar a **Ryu** y **Ken** hasta llegar a **Bison**, o bien jugar con **Juli** y **Juni**, compañeras de trabajo de **Cammy**, luchando juntas contra sus enemigos. Más tarde, esta opción se amplía.
Otras novedades de este título son: la posibilidad de recuperarte en el aire tras recibir un golpe; nuevos ***custom-combos*** (ahora con más control sobre ellos; el personaje ya no se dirige sólo hasta el final de la pantalla, y





puedes moverte libremente); nueva posibilidad de combos a lo **KOF** (puedes golpearle en el aire mientras no caiga, siempre que no repitas el mismo golpe, claro); y algunas cosas que lo hacen más jugable. Por si fuera poco, puedes activar la opción de ***DualShock***.
Naturalmente, también hay puntos negros en este titulo de los que, sin duda, el más destacable es la música, marchosa pero repetitiva. No pasa de acompañar. También el guión, que es prácticamente inexistente, y los finales, demasiado parecidos entre sí.
Durante las cargas aparecen ilustraciones de todos los personajes, dos por cada uno, de cuerpo entero y un primer plano. Lo cierto es que el ilustrador en muchas ocasiones es un "cutre", y las proporciones de los cuerpos suelen tener muchos fallos.
Sin duda, este **Street Fighter Zero 3** de **Capcom** es de lo mejorcito que ofrece el mercado en lo que a juegos de luchas 2D se refiere, y no hacerse con él sería caer en pecado...

Mangafan
mangafan@retemail.es



ERETZVAJU

Si podemos calificar este juego de algún modo es, cuanto menos, de curioso y demencial. Bajo esta denominación hallamos un sistema de juegos de lucha de lo más original, donde la locura y la rapidez de los combates predomina sobre cualquier otra cosa.
La trama es bien simple: una "pobre" chica, obsesionada con el destino de la humanidad que quiere destruir el mundo para reconstruirlo luego. **Future Creator Yuke´s**, una empresa absolutamente desconocida en nuestro país y que apenas ha podido darse ha conocer en Japón salvo por el título **Soukaiji** (de genial banda sonora pero de pésima jugabilidad) ha sabido plasmar en este juego lo que es el puro estilo de un manga de luchas apocalípticas, con poderes tan alucinantes como devastadores (a lo ***Dragon Ball***), en el que el futuro del mundo está en nuestras manos.
La propuesta de los programadores no es otra que la de establecer nuestro





propio episodio de la semana. Dependiendo del personaje que elijas, la serie tomará uno u otro nombre, y la historia variará notablemente. Con anterioridad al combate se nos presentará el resumen de lo que nos deparará "el episodio de la semana que viene". Nuestro objetivo es representarlo lo mas parecido a como se nos dijo en esa introducción. Eso no resultara tan fácil, pues a veces dependes de la computadora para que haga un ataque y así salga todo perfecto. Por ejemplo, te dice: "El pobre **Danzaiver** se enfrenta a **Linedwell Rainrix**. Lo que en principio parece fácil dará lugar a "sorpresas"". Mientras, se muestran fotos de la lucha: la primera es una del *prota* en pose; la segunda es un láser; la tercera el enemigo te atraviesa con la espada; en la cuarta tú contraatacas con un golpe potenciado... y así durante un rato. Naturalmente, nosotros tenemos que ser lo más fieles posibles a esta propuesta. Claro que, como al fin y al cabo es un juego de luchas, y no una película interactiva, podemos pasar del guión y luchar a nuestra "bola". Imaginamos que si el guión se sigue correctamente nos ofrecerán un final más espectacular, pero es algo realmente dificilísimo (*si alguien lo consigue, haced el favor de comunicárnoslo*). Por otra parte, el hecho de tener que seguir el guión, no es una propuesta original, pues ya lo vimos en el "**Dragon Ball Leyends**".
Sobre la forma de juego sí que podemos decir que es más original, pues con tan sólo dos botones se ejecutan los ataques más espectaculares que se vieron jamás en un juego de luchas. Al principio, no negamos que puedas liarte un poco, pero pronto verás que no es tan complicado. Tenemos un botón para cubrirnos y otro para golpear, cada dirección vinculada a este botón es un golpe distinto, y dependiendo de la distancia con el enemigo es posible que sea un ataque u otro. Pulsando el botón recargamos la barra de energía, sistema que, bien utilizado, nos permitirá hacer golpes especiales, algunos tan alucinantes que parecen sacados directamente de alguna de las invocaciones del **Final Fantasy**. Un ejemplo de esto sería cuando, en un momento dado, una nave recarga energía hasta que lanza un rayo que provoca una explosión que no deja ver nada excepto piedrecitas saltando por todos lados. Espectacular.
Sobre los gráficos del juego podemos decir que son muy aceptables. Los personajes están bastante definidos y con muchos detalles en las texturas, conservando un estilo muy manga.



Aunque hay mucha desaparición rara de polígonos, los efectos de luces son tan espectaculares, y la acción es tan rápida, que no te da tiempo a fijarte.
Sobre el sonido, diremos que es muy acertado; puñetazos, explosiones, gritos por todos lados... sin llegar a molestar. La música es muy buena y en algunas ocasiones recuerda al estilo del archiconocido **Toshinden**. Incluso hay dos canciones cantadas (la de presentación, y durante un combate), naturalmente en japonés.
Poco más cabe decir sobre este juego excepto recomendaros que os hagáis con él si tenéis la más mínima oportunidad, pues es una pequeña joya que tiene pocas posibilidades de llegar a nuestro país.

Mangafan
Mangafan@retemail.es









Nos encontramos ante el primer gran juego de Dreamcast. Aunque parecía que nunca saldría, la versión moderna del eterno rival de Mario ha querido mostrar la fuerza de la nueva consola de Sega, de un modo un tanto espectacular.

En lo que respecta al argumento, éste es bastante entretenido, ya que por fin descubrimos el pasado de las esmeraldas del **Chaos** y de su terrible poder. También tendremos la oportunidad de saber todos los secretos que ocultan los personajes. Y como no, podremos disfrutar de una nueva entrega de nuestro erizo favorito.

Si tenemos en cuenta que es uno de los primeros juegos que han sacado para esta consola, también sabremos que tendrá los típicos fallos, al no tener tanto tiempo para testearlo como sería deseable. Si alguna vez tenéis la ocasión de jugarlo, podréis observar que el *bug* más importante son las cámaras. El no poder modificar el punto de vista de éstas a tu antojo hace que más de una vez la vista se vea afectada por las paredes o los techos. Es una lástima que tenga este tipo de fallos.

Otro de los *bugs* a tener en cuenta es la creación de los escenarios. Me explico; si habéis jugado a algún juego de coches, habréis visto que mientras vais corriendo el escenario va apareciendo a medida que avanzáis. Esperemos que esto lo puedan arreglar de alguna forma para cuando salga en versión americana.

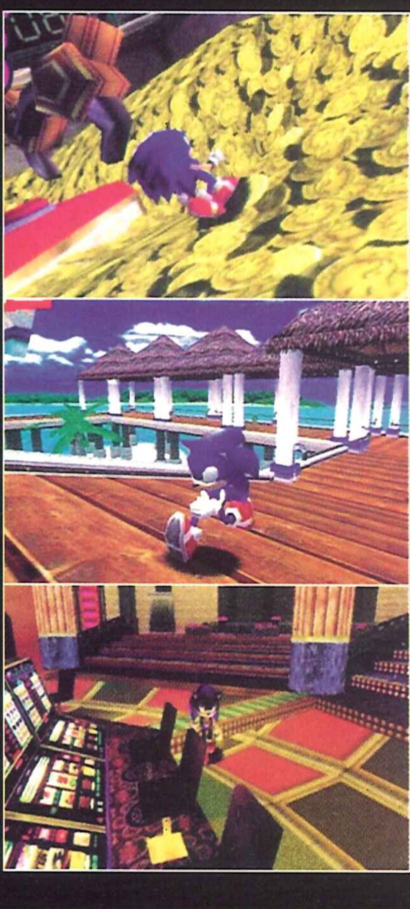
Espero que estas cosas no os hagan tener una idea equivocada sobre la consola y el juego, ya que tienen muchas cosas buenas, como la banda sonora (de las mejores que he escuchado), la animación (mejor que cualquier juego de otras consolas) y la paleta de colores (tiene un colorido muy bueno). Os recomiendo que os compréis la banda sonora en cuanto tengáis oportunidad, ya que merece la pena (y mucho) .

Ahora sólo me queda decir el número de personajes seleccionables; son 6 más alguno secreto que podrás elegirlo cuando te pases el juego con todos los personajes anteriores. Estos personajes son: **Sonic** (el único que te sale nada más empezar a jugar); **Tails** (compañero inseparable de **Sonic**); **Knuckles** (**Sonic** y **Knuckles** son como **Goku** y **Vegeta**); **Amy** (la ¿novia? de **Sonic**); **E-102** (un robot creado por el **Dr.Eggman** para combatir a **Sonic**); y **Big** (un gato cuya única compañía en la selva es una rana (¿?)).

Por ahora eso es todo, que hay demasiadas cosas de las que hablar y muy poco tiempo para entregar... ^_^ . Nos vemos.

Hyper Rush

MEGAMAN
jlopez@encomix.es









Ante todo, dejo bien claro que algunas de las cosas que digo a continuación pueden no gustarle a muchos, pero ya sabéis que la elección final es vuestra y que estos artículos sólo son para ayudaros a elegir lo mejor en el mercado.

Aunque cuenta con muchas mejoras, sobre todo gráficas, no me ha acabado de convencer esta segunda parte. Tanto en lo que respecta a jugabilidad como a sonido está muy bien, pero el apartado gráfico todavía podría ser mejor, ya que los escenarios se siguen creando y los detalles de carretera (por ejemplo, el barro que salpica en los charcos) no llegan al nivel de la recreativa. Aunque esto no significa que todo sea malo, ya que las puntualizaciones que he efectuado sólo son cosas para llegar a la perfección de un juego, sin menoscabo de que éste sea bueno.

El número de coches para elegir ha aumentado a 16 (posibilidad de elección que está disponible cuando se saquen todos los secretos), y en cuanto a circuitos el número se ha visto incrementado considerablemente (no me acuerdo exactamente de la cifra exacta, pero creo que rondará sobre los 15-25). También han incluido nuevas modalidades de juego y la más llamativa y entretenida es **10-years**. Tal y como su nombre indica , son diez años de carreras (*no reales, claro está* ^_^) y consiste en correr durante diez etapas de 4 carreras cada una consiguiendo llegar siempre el primero (cada vez que te pases una etapa te darán un coche y circuitos extras). Muy recomendable el uso de la **VSM** .

El modo dos jugadores es lo que me ha hecho pensar de que el juego no está tan bien como la recreativa, ya que, tanto la jugabilidad como la velocidad de juego se ve reducida al tener que manejar el doble de información .

Mucha gente entendida de videojuegos ponen a este juego como una mala conversión para consola, teniendo en cuenta la potencia de la consola. El juego en sí está bien y merece la pena jugarlo, pero se esperaba mucho más de él. Mi más sincera opinión es que el juego es bueno, pero ya se sabe: para gustos hay colores.

Sólo si se tiene una buena conexión con algún *server* de América o de Japón podremos









sacarle el máximo partido de diversión a este juego (O si disponemos de cable *link* para poder conectar dos consolas). El poder jugar a 4 es algo que no se paga con dinero (*Bueno, sí que se paga , pero era una forma de hablar :P*) .
Nada más empezar a jugar no podrás elegir todos los coches y todos los circuitos del juego, así que eso le dará más vida al juego. Claro está que no será una vida muy larga, ya que esos secretos no son muy difíciles de sacar. Sólo es cuestión de práctica y paciencia el poder disfrutar de todos los coches y circuitos .
Si probáis el torneo de 10 años podréis ver todos los coches y circuitos ocultos de este juego, así como sacarlos para poder usarlos y jugarlos luego. Es altamente recomendable el uso de una **VSM**,



pues la consola no tiene una memoria interna para almacenar los datos logrados (algo que sí pasaba en la ***Saturn***, penúltima consola de **Sega**) .
A pesar de su lector (bastante superior a las consolas anteriores de CD), se notan unas pequeñas cargas cada vez que hagamos una carrera. De todas formas, son mínimas y no molestan, aunque tendríamos que ver las cargas del módem al jugar por red. Eso sí que sería grave aquí en España (*¡¡que suerte que tienen en Japón y en América, que pueden disfrutar del módem al máximo*!!). Esperemos que para cuando salga la consola por nuestras tierras las conexiones sean mejores de lo que son ahora, porque sino no vamos ni a oler los piques por Internet .

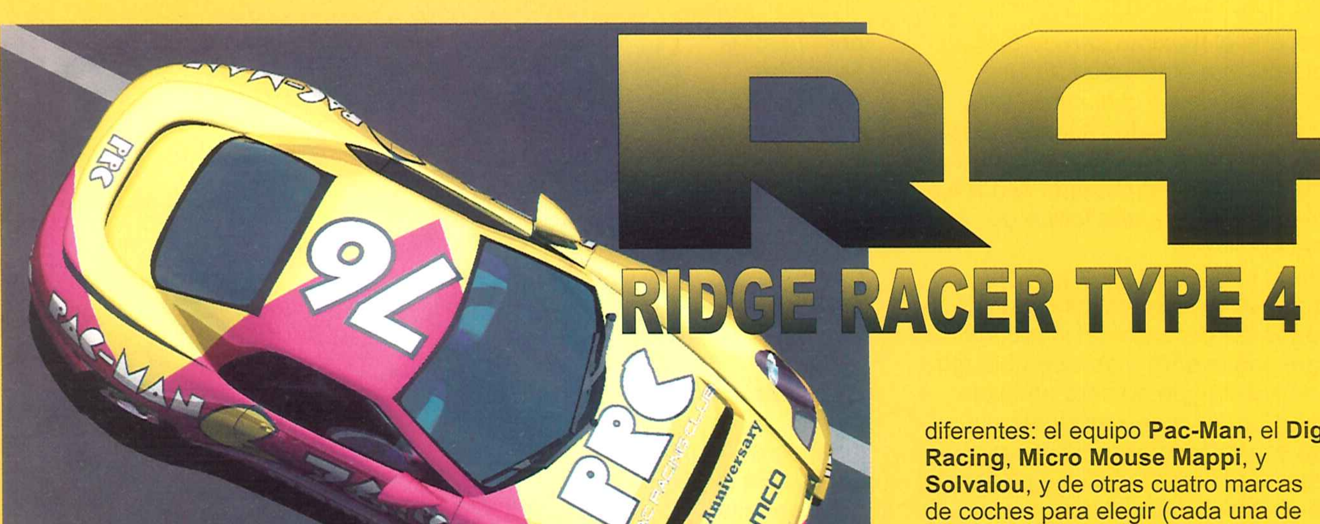


Yo he disfrutado mucho jugando a dobles. Se le echa en falta más detalle en el modo de partida, ya que eso hace que baje en calidad y en rapidez, a pesar del *engine* de la consola. No es por critica , pero no se han esforzado suficiente. Lo mismo ha pasado en otros juegos de esta consola, como en el **Sonic Adventure** o en el **Virtua Fighter 3 TB** , y no digamos del **Godzilla Generations**, que es sólo recomendable para fans y adictos a este entrañable personaje .
No soy un fan acérrimo a los juegos de coche, pero es de los pocos que me han llegado a gustar y viciar hasta el punto de tenerlo bajo mi colección de juegos de coches (*La verdad es que debo de tener unos 5 juegos de coches como mucho*. Eso contando con los juegos de *karts*, que esos sí que me gustan mucho). Tal vez no sea tan técnico como el **Gran Turismo** o tan adictivo como un **Mario Kart**, pero es un juego que sobrepasa la media vista hasta ahora en los juegos de coches. Claro está que si la gente busca un emulador perfecto de la recreativa se van a llevar una pequeña decepción, pero bueno...

Esperemos que hayan aprendido de sus errores y nos sorprendan con juegos de coches superiores. El único punto notable de este juego es su facilidad para manejar los coches con soltura. No en todos los recorridos, ya que hay alguno que son de noche o están nevados que costará bastante controlar el coche con firmeza, aunque con la práctica le cogerás el truco a la hora de frenar y acelerar en las curvas (*y en algunas rectas* -_-) .
Llegados a este punto, creo que poca gente habrá seguido leyendo este artículo por su alto contenido de puyas contra el **Sega Rally 2**, pero que sepan que yo estoy dando mi opinión, y es algo que se da para ayudar a la gente a elegir que juego comprarse y no llevarse un "cabreo" al ver que no era lo que esperaba . Eso sí , ruego a la gente que lea esto que no me coja manía ni nada por el estilo, ya que yo no estoy buscando eso ni tengo ganas de hacerlo. Sólo quiero ser un punto de apoyo para los que dudan a la hora de gastarse sus dineros.
En definitiva: El juego es bueno, pero no hasta el punto de mejorar a la recreativa a pesar de la potencia de la consola. Tampoco es de la misma calidad, pero todo se andará.

HyperRush

MEGAMAN
jlopez@encomix.es



R4 RIDGE RACER TYPE 4

Todo empezó cuando la prestigiosa marca **Namco**, hace ya algunos años, decidió realizar para su placa recreativa **System 12** un espectacular juego de conducción llamado **Rage Racer**, causando auténtico furor entre los aficionados a este género.
Pues bien, desde entonces ha pasado tiempo, y este **Ridge Racer Type 4** es, como el propio nombre indica, la cuarta versión de este juego de coches, que consolida la calidad tanto técnica como de juego de esta saga.
Entrando de lleno en su análisis se puede decir que sólo la primera vez que lo tanteas sientes una gran suavidad de movimiento; el coche no es una cosa que se va estrellando de esquina a esquina, sino todo lo contrario. Su fácil manejo hará que hasta el más inexperto de los jugadores tome un control absoluto del vehículo desde el primer momento, y esto no quiere decir que sea fácil ni mucho menos, pues su altísima velocidad y sus enrevesados circuitos (14 en total) te harán descargar toda tu adrenalina.
En un principio únicamente dispondremos de cuatro coches, que según vayamos avanzando de nivel (esto se consigue llegando el mayor número de veces el primero) se incrementará hasta un total de 320 modelos diferentes, todo un récord al que sólo se le acerca **Gran Turismo**, con un número algo inferior.



Disponemos de cuatro equipos de conducción diferentes: el equipo **Pac-Man**, el **Dig Racing**, **Micro Mouse Mappi**, y **Solvalou**, y de otras cuatro marcas de coches para elegir (cada una de éstas cuenta con 80 modelos diferentes de coches, que suman los 320 disponibles). Para algunos, el que las marcas de coches sean ficticias puede parecerle un fallo, pero personalmente pienso que no; las verdaderas casas de coches piden un alto precio por ceder su imagen a estos juegos, y este dinero puede ser mucho mejor empleado en la propia programación.
Otro aspecto destacable es la posibilidad de crear el logotipo de nuestro equipo; vamos, que puedes hacer un dibujo a tu antojo y luego colocarlo en la carrocería del coche, personificando cada modelo a tu gusto. También puedes elegir entre un gran numero de logotipos ya creados, de juegos tan antiguos como el **Galaxian**, u de otros mucho mas recientes como el **Kaze no Klonoa** o el mismo **Tales of Destiny**.
Entrando en el aspecto gráfico, es destacable el suave *engine*, la nulidad casi total de apariciones repentinas de polígonos y un maravilloso efecto de antipixelación sólo visto antes en el **Metal Gear Solid** de **Konami**. El acabado de los coches es muy bueno, sin pixelarse, con bonitas texturas, reflejos en los cristales y un curioso efecto de luz en los faros (dejando una estela tras los coches) que dan una gran sensación de velocidad. Todo hay que decirlo, y en lo que se refiere a realismo en el movimiento de los vehículos y sobre todo en las repeticiones, el **Gran Turismo** lo supera con creces *(¡las repeticiones del G.T. parecen de verdad!)*
Namco nos tiene acostumbrados a una elevadísima calidad en sus intros; en grandes juegos como el **Tekken 3** o el **Soul Edge** pudimos observarlo. Pues bien, en esta ocasión no podía ser menos, ya que al iniciar este juego disfrutaremos de una de las mejores y más originales intros de los

productos de este tipo, en la que destaca un perfecto movimiento tanto en los coches como en **Reiko Nagase**, la chica inventada por **Namco**, que ha obtenido un gran éxito en Japón, llegando a protagonizar diversos anuncios televisivos (los gestos de este personaje son totalmente humanos, difícilmente apreciables en cualquier modelo 3D de otros juegos).

En el apartado sonoro, los efectos de sonidos son aceptables; el ruido del motor no te deja sordo como pasa en otros juegos, y la voz del comentarista está muy bien, cambiando de frases según sea tu situación. La banda sonora tiene un estilo a música "*dreams*", acompañando a las carreras correctamente y teniendo la oportunidad de escoger entre catorce cortes (una para cada circuito). Asimismo, la canción cantada del final es soberbia.

RRT4 dispone de una gran variedad de modos de juego: el modo **arcade** es el tradicional, ganar carreras y llegar el primero; el **time attack**, en el que deberemos batir récords de tiempo impuestos por la máquina; el **versus**, nuevo en esta saga de **Namco**, ofrece la oportunidad de jugar dos *players* a pantalla partida (y, lo mas importante, sin pérdida de *frames*, ni de velocidad); el **Garage**, en el que podremos poner el dibujo que queramos a la carrocería; el **Record** que como la misma palabra indica es para comprobar nuestros mejores tiempos; y el **Extra Trial**, en el que deberemos batir a un solo coche, pero que como no se tenga un modelo muy, muy avanzado no te comes ni una rosca, puesto que el coche competidor corre a unos 550 k/h.







Las opciones son las típicas de cualquier juego: tipo de sonido, ajuste del mando, ajuste de pantalla y brillo, y una que tienen todos los juegos de **Namco**, el poder escuchar todas las músicas del juego cuando se quiera, como si de un CD de música se tratase. En mi opinión, todos los juegos sin excepción deberían de tener esta opción.

Junto con este juego, salió a la venta en Japón un fabuloso mando diseñado expresamente para él, que cuenta con el *pad* y botones normales pero con un "minivolante" en la parte media, permitiendo jugar con un mayor realismo, ya que esta pequeña joya tiene el efecto de tensarse en las curvas, girar sin ningún control en los derrapes y vibrar como el ***dual shock***. En consecuencia, el mando en cuestión es sin duda el mejor para jugar a cualquier juego de conducción, pero eso sí, si el juego no está especialmente preparado para este mando, muchas de sus funciones no estarán en uso. De todas maneras, esperemos que llegue a España...

Para concluir, hay que comparar este juego con el **GranTurismo**. **Ridge Racer Type 4** es más rápido, jugable y espectacular, tanto en sus gráficos como en sus 14 circuitos, tiene más coches y su manejo es mucho más sencillo, pero el **Gran Turismo** es más realista en el movimiento de los coches y tiene los derechos oficiales de las marcas de coches más importantes del momento.

En resumen, el **RR4** es para los que sólo quieran pasar un buen rato jugando a un juego de conducción y el **G.T.** para los que les guste el realismo y la complejidad que ello conlleva

.

Javier Herreros
(sbroly@mixmail.com)





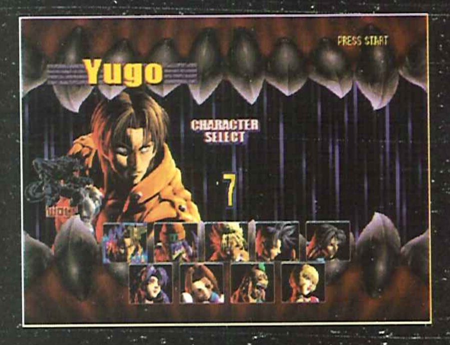
SACA LA BESTIA QUE LLEVAS DENTRO

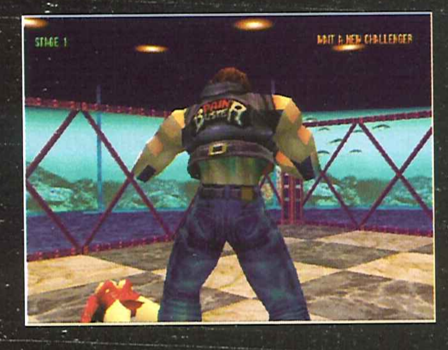
Se trata de un juego de lucha 3D de jugabilidad bastante alta, buenos gráficos y con una banda sonora pegadiza. Lo que más llama la atención es la capacidad de los personajes de transformarse en una bestia durante la pelea. Esto hace que aumente su fuerza, al igual que su velocidad y su capacidad de regenerarse (o sea, que van recuperando vida mientras se hallan en estado de mutación). Al limitarse los controles de juego a sólo 3 botones parece que no haya de dar mucho de sí, pero tanto en combos como en diversión está muy por encima de muchos otros títulos (sin contar con la saga **Tekken**).

Disponemos de un botón para puño, otro para patada y otro para transformarse en bestia y usar así sus poderes. Sólo en estado bestial podremos ejecutar los mejores combos de este juego, pero tiene un pequeño problema... No es infinito, de modo que tendremos que vigilar la barra de **Beast** para no perder la ventaja . Esta barra se vaciará por dos motivos: o bien a causa de los golpes que nos propine el rival (suponemos que la barra sería algo así como la estamina de la bestia), o bien por los combos, ya que algunos no son muy lógicos, y por eso la bestia tendrá que esforzarse más y bajar su nivel de estamina (vuelvo a repetir que se podría considerar como la energía, pero queda muy típico).

El argumento del juego cambia según que personaje estés usando, ya que cada uno tiene su historia y sus motivos para acabar con **Gado** y con **ShenLong** (enemigos finales del juego). Sólo podremos saber la biografía de cada personaje jugando al modo **Story**, puesto que en las instrucciones no hacen mención a ella. Lástima de que esté en japonés y que sólo los más hábiles en ese idioma podrán saber la trama del juego (*yo no soy uno de ellos, pero bueno*).

En cuanto a las opciones, sólo se podría echar en falta el modo **Practice**, ya que tanto modo **Arcade**, como el **Survival**, el **Versus** y el **Story** están presentes en el menú de inicio. También podrían haber aumentado el número de personajes a elegir, ya que 9 iniciales más 2 secretos se

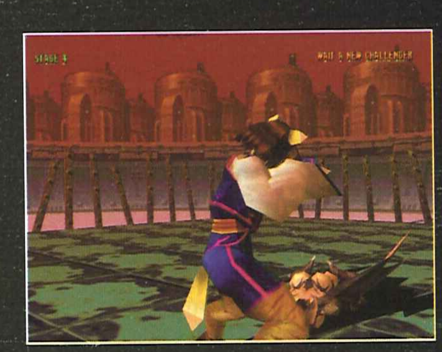
















hace muy escaso a la hora de jugar en modo **Versus**.
Se han eliminado a varios jugadores de la primera versión para sustituirlos por personajes con más carisma. Los que siguen en el chollo son: **Yugo-Wolf**, **Gado-Lion** (el nuevo enemigo final), **Bakuryu-Mole** (con nuevo diseño), **Long-Tiger** y **Alice-Rabbit** (también con nuevo *look*).
Los descartados han sido: **Mitsuko-Silvaticus**, **Greg-Gorilla** y **Fox-Fox**. Los personajes nuevos son: **Marvel-Leopard**, **Busuzima-Chameleon**, Jenny-Bat, **Stun-Insect**, **ShenLong-Tiger** (una versión mejorada y malvada de **Long**) y **Uriko-HalfBeast** (el enemigo final de uno de los personajes).
Lo que más llama la atención es que han incluido en cada personaje un "hiper ataque" que sólo se puede ejecutar en modo **bestia**. Y os aseguro que es bestial **^_^** . Pueden parecer algo irreales, pero ayudan mucho a igualar el combate cuando uno está perdiendo. Hay de todo tipo, desde las que te dan un golpe fortísimo hasta las que te dan de tortas por todos lados. Mi preferida es la de **Long-ShenLong**, ya que es imbloqueable (o sea, que no se puede parar). Sería algo así como **el Ranging Demon** de **Gouki/Akuma** de la saga **Street Fighter**.
Tengamos en cuenta de que el juego tiene unas desventajas con respecto de lucha 3d, y éstas son:

- El personaje tarda mucho en darse la vuelta cuando está de espaldas al contrario, y eso es fatal para la salud.

- El personaje de **Gado** tiene los golpes más poderosos del juego, y eso lo hace difícil de vencer si el que lo maneja es suficientemente hábil como para luchar con soltura y determinación.

- Los combos de **ShenLong** a veces parece que no vayan a acabar nunca. La mayoría de sus combos se pueden seguir con la combinación de semicírculo hacia atrás y botón de **Beast**, abajo con botón de **Beast** y así indefinidamente (esto es, si juegas en el lado izquierdo de la pantalla, aplíquese el efecto espejo de jugar en el lado derecho).
- Pasarse el **Survival** es algo reservado para los dioses de los juegos de lucha, a causa de su elevada dificultad.

- Poca variedad al elegir personaje.

- Se echa en falta un modo de prácticas.



Asimismo, también tiene sus ventajas:

- La facilidad, así como su variedad de hacer combos, lo hace muy entretenido.

- Excelentes gráficos acompañados con una buena banda sonora.

- Aunque haya pocos personajes a escoger, ya se sabe que es mejor la calidad que la cantidad.

- La galería de imágenes es de lo mejorcito que se ha visto en un juego de peleas.

Ya sólo me queda decir de este juego que sus mejoras hacen que merezca la pena tenerlo, a pesar de tener la primera parte.

MEGAMAN
Jlopez@encomix.es





En un principio podríamos decir que Marvel Vs. Capcom es uno más entre los muchos juegos de peleas, pero una vez comenzado el modo historia se aprecia que ese pensamiento es erróneo. Tanto, que tu opinión se torna del todo, y ahora sirve para cubrir de gloria uno de los mejores juegos de lucha con estilo Tag (2 contra 2) de la historia.



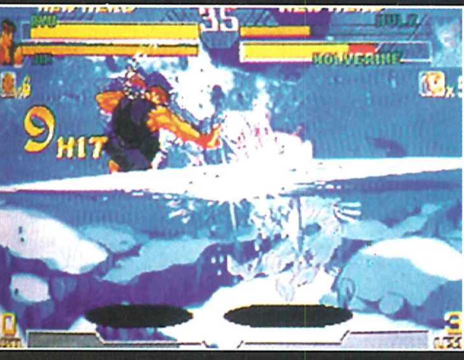
Todo empieza con un plantel bastante majo de luchadores: 7 de **Marvel** y 8 de **Capcom**. Los de **Marvel** son: **Warmachine**, **Captain America**, **Spider-man**, **Hulk**, **Venom**, **Wolverine** y **Gambit**. Los de **Capcom** son: **Captain Commando**, **Megaman**, **Hiryu** (**Strider**), **Jin** (**Cyberbots**), **Morrigan**, **Ryu**, **Chun-Li** y **Zangief**. Personalmente, me quedo con los personajes de **Capcom**, porque los de **Marvel** no me parecen muy apetecibles a la hora de jugar con ellos. Todos excepto **Spider-man**, que para mí es el mejor de ellos, sobre todo por su agilidad.

En **Marvel Vs. Capcom**, al igual que en anteriores remezclas de juegos de lucha, hemos de seleccionar dos personajes para que jueguen en un modo **Tag** de contra otros dos. Elegida la pareja con la que luchar se requiere ahora escoger al azar un tercer miembro, que te ayudará cada vez que le llames. Este personaje está limitado a una cifra reflejada en la pantalla, así que sólo se debe usar cuando realmente es necesario.



En la versión que nos ocupa (**Dreamcast**) las cargas son ínfimas. En ese sentido, no existe, a primera vista, diferencia alguna con la recreativa. Si eres demasiado crítico o muy maniático puedes ver que igual pierde un poco de nitidez con respecto a ella, pero eso es normal (o tal vez incluso producto del televisor). Podemos disfrutar, asimismo, de gráficos 2D con una gran animación, a pesar de no estar hechos bajo la última placa de **Capcom** (con la que sí que han hecho la saga **SFIII**), y de una buena sincronización entre el pad y los personajes (o sea, que el control es bastante aceptable, pese a la pésima estructura del manda de **Dreamcast**, con sólo cuatro botones y dos gatillos que, para el caso, es como si no existiesen).





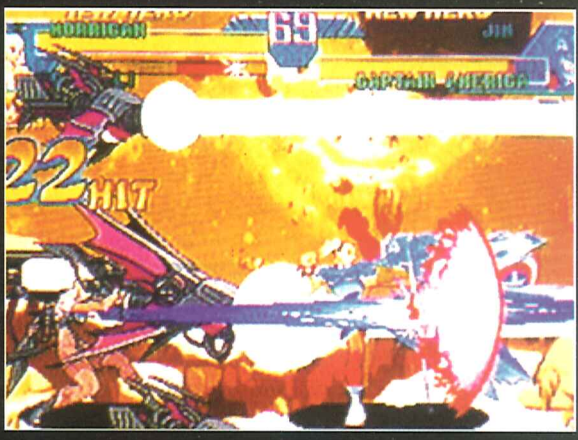
La banda sonora es bastante atractiva, ya que habrá algunos que reconocerán sus músicas favoritas de juegos anteriores **Capcom**. Claro está que están modernizadas y no es lo mismo, pero siguen siendo esas dulces músicas de hace tanto tiempo.

La variedad de golpes para cada personaje no es muy alta, pero sí es suficiente para darte trabajo al perfeccionar un combo. No todos los golpes son individuales, hay también ataques especiales que requieren la colaboración del compañero para arrearle de lo lindo al contrario. Luego tenemos también una habilidad especial, que nos pone los dos personajes del mismo equipo en pantalla, manejándolos libremente a la vez durante el tiempo que indica

una barra de energía situada en el borde inferior. En ese lapso se pueden hacer todos los ataques normales y especiales que se quieran.
Dependiendo de si juegas bien o no, te saldrán luchadores escondidos mientras avanzas hacia el enemigo final. Estos personajes pueden ser seleccionados mediante una serie de trucos, y la mayoría son versiones "ex": **Hulk Turbo**, **Centinel** (**Warmachine Turbo**), **Venom Turbo**, **Lilith** (con el cuerpo de **Morrigan**) y **Roll** (la hermana de **Megaman**).
Supongo que a estas alturas os habréis dado cuenta de que este no es un juego que debamos dejar pasar. Al contrario, es imprescindible que esté en las ludotecas de los consoleros aficionados a los juegos de lucha, y más si les gusta la compañía **Capcom**.
Igual se puede hacer un poco corto una vez te hayas pasado el modo **Historia** (*por llamarle historia a eso*), pero os aseguro que no será llegar y pasar, ya que hay cada personaje con más mala baba que... Bueno, tampoco os voy a decir que sea imposible hacerlo, hay mucha gente en el mundo y más de uno será lo suficientemente hábil como para acabársela incluso con *perfects* (*yo no me incluyo en esa lista, pero casi, casi... XD*).
Tal y como nos tiene acostumbrados **Capcom** los finales son algo cutres, pero menos da una piedra. Yo siempre digo que se los podrían ahorrar, pero al menos te dan información sobre los personajes con los que te los pasas (*Nota de MrKarate: Ya me dirás tú los datos que te dan en estas mezclas totales, la verdad*).
Puede ser que a mí me guste demasiado la compañía **Capcom** y me ciegue un poco al criticar sus juegos y ponerlos de maravilla. Yo intento ser neutral, pero no puedo evitar decir cosas buenas sobre ellos. También sé que tienen cosas malas, que hay que dar a conocer, porque si no sería algo injusto.
Lo malo que yo veo es que igual la idea de parejas ya esté algo sobada y haya que darle un mejor lavado de cara y no limitarse a poner muñecos y ataques nuevos (*bueno, más ataques sí*). Podrían poner algo que de verdad llamase la atención. De eso sólo aprecio en este título lo de poder sacar a los dos personajes en pantalla, pero no es que sea una gran cosa, ya que supone un despilfarro de la barra de energía.
También podría ser que el plantel de luchadores comparado con otros juegos de lucha no sea tan grande. La saga **KOF** le da muchas vueltas en ese aspecto.
Otra queja que tengo que compartir es que la máquina no se entera con los ataques de lejos y que luego, cuerpo a cuerpo, te hace todo el rato los combos que dan más golpes sin dejar tiempo a recuperarte. No suele ocurrir, pero a veces creo que se han pasado al poner esos combos aéreos que muy poca gente usará luego. Al menos yo conozco a muy poca gente que los use. A mí me parecen una pérdida de tiempo y ganas de poner de mala leche a la persona contra la que juegas. (*Nota de Mr.Karate: Pues me sé yo de un par de tipos de Barcelona que me hacen parecer una pelota de ping pong con los combitos aéreos de las narices...*).
Y ya no se me ocurre nada más que contar... Tan sólo me queda hacer un análisis final de todos los puntos comentados:







Para todo amante del género y con ganas de pegarse de tortas con sus familiares más queridos.
Abstenerse los que busquen muchas novedades, ya que acabarán algo cansados de este título. Mejor que busquen en otro cajón.
El tener este título en mis manos ha sido una de las mejores alegrías que me he llevado con la **Dreamcast**, ya que es increíblemente adictivo si se tiene un compañero con el que pasar las horas. Un juego que tendrá un sitio de honor en mi ludoteca (*y no es una ludoteca cualquiera*).
No me gustaría que la gente leyese esto y después, al tener la oportunidad de jugar y de verlo, sean víctimas de una decepción por parte del juego y de mi artículo. Pido disculpas a esas personas por adelantado, pero creo que mi visión de este juego es muy parecida a la realidad, por no decir coincidente.

Hyper RushMEGAMAN
jlopez@encomix.es



change your pocket

Con una aparición casi simultanea con Japón, ya tenemos en nuestro pais una joya como la Neo-Geo Pocket Color.

Habiendo pasado menos de un año desde el lanzamiento de la versión monocromo de **N-G Pocket**, podemos pensar que la puesta en escena de la anterior versión de esta genial consola portátil fue algo más que una pérdida de dinero, convirtiéndose en la consola con menos juegos del mercado (la mayoría de los juegos a color no funcionan en la monocromo).

Podemos decir que los títulos para esta consola tienen una calidad impresionante, con *sprites* enormes, fluidez de movimientos y mucho colorido, gracias a la base de 16 bits con la que cuenta, y todo esto perfectamente apreciable gracias a la genial pantalla a todo color y de bajo consumo (idéntica a la de **Game Boy Color**).

El *contol pad* es una de las cosas más destacables, similar al de **Neo-Geo CD** pero en dimensiones mucho más reducidas (al principio cuesta un poco acostumbrarse, pero luego es muy cómodo). Sólo utiliza 2 pilas pequeñas que dan diversión por muchas horas, además de una pequeña pila del tipo de las que utilizan los relojes digitales, para el mantenimiento seguro de tus partidas grabadas. Se puede encontrar la consola en 5 colores distintos, y como curiosidad decir que si se enciende sin cartucho, tenemos un práctico reloj mundial, horóscopo y algunas cosas graciosas más.

N-GPocket y **N-GPocket Color** son compatibles en cuestión de hardware y no tendremos ninguna pega a la hora de comunicar cualquiera de las dos consolas mediante el cable *link*, mediante el que podremos echar una partida con un amigo que no ha sabido esperar a la versión color, o que simplemente no sabía de su aparición (antes de aparecer **Neo-GeoPocket** ya se tenían noticias de una versión a todo color).

Debemos destacar la posibilidad de conectar esta consola a la **Dreamcast** de **Sega** para transferir datos de una a otra. Para hacer esto precisamos de juegos comunes entre ambos soportes. ¿Qué cómo se come esto? Por ejemplo, **KOF-R2** tiene un modo **"make"** con el que creamos un personaje y lo mejoramos moviéndonos por todo el mundo (como en **SFZero3**), ganando nuevos ataques y niveles. Estos datos (al parecer) pueden ser volcados en la tarjeta de memoria de la **Dreamcast** para aportarle los nuevos patrones de ataque a los luchadores del **DreamMatch99**. También mediante el **R-2** podemos sacar ilustraciones ocultas en el **KOF'98** de **Dreamcast**, entre las que aparecerán algunas del nuevo protagonista del **KOF'99 Arcade**.

Los primeros títulos en aparecer para **Neo-Geo Pocket Color** fueron **The King of Fighters Round-2** y un juego de máquinas tragaperras (podemos









Arriba: Garou Densetsu First Contact
Abajo: The King of Fighters Round-2
A la izquierda de la página: Samurai Spirits 2

adelantar que será un fracaso en ventas, al menos en nuestro país). Más tarde han aparecido en Japón la segunda entrega en versión *pocket* de **Samurai Shodown**, el **Fatal Fury First Contact** (versión cabezona de **Real Bout Special**), **Puzzle Bobble Mini** (el lanzapelotitas de **Taito**), **Magical Drop Pocket**, **Metal Slug: First Mission**, y estamos a la espera de que lancen ya la primera entrega del juego de cartas de ataque **SNK Vs. Capcom**. Sobre el futuro de esta consola en nuestro país, la verdad es que lo tiene más bien incierto. Podemos decir que la consola sin ningún juego cuesta casi 18.000 pesetas, y que cada juego entre 6.000 y 7.500 pesetas. Si además contamos con que (para no variar con los productos de **SNK**) los distribuidores lo están haciendo penosamente, no







sólo con precios abusivos (en Japón la diferencia de precio entre **Neo-Geo Pocket Color** y **Game Boy Pocket Color** es de 1.000 yens, y en los juegos de apenas 500 yens, lo cual no explica los precios en nuestro país), sino también con una patética campaña para darla a conocer. Anuncios en TV, buena publicidad en las revistas de videojuegos del sector y una mejor distribución del producto serían algunas cosas a tener en cuenta si quieren que la consola tenga futuro. De todos modos, yo me la he comprado, y me la compraría pese a lo que ocurra en España con la consola, pues en Japón tiene éxito y más que va a tener en cuanto empiecen a salir títulos para **Dreamcast** que puedan ser conectarse con la pequeña de **SNK**.



Desde aquí todo nuestro apoyo a semejante *pocketbeast*, esto... bestia portátil.

Mangafan
otakuman@netspain.com

Vs. Zone

THE KING OF FIGHTERS 98 CONTRA STREET FIGHTER ZERO 3

En esta sección de la revista os vamos a poner en cada numero dos juegos cara a cara, mostrando el lado positivo y negativo de cada uno de ellos y lo que les hace ser mejores o peores ante el rival. Así, podremos comparar Rigde Racer Type 4 con Sega Rally 2, o Resident Evil 2 con Silent Hill. En esta ocasión hemos decidido empezar enfrentando a dos juegos de lucha, máximos representantes ambos de sus compañías programadoras: Street Fighter Zero 3 y The King of Fighters '98. Cualquier comentario u opinión que queráis hacernos oír nos la podéis comunicar enviándonos un e-mail o carta postal a la dirección de la revista. De este modo, vuestras quejas y sugerencias contarán definitivamente para poner en marcha una sección de opiniones de los lectores. Empecemos con el tema, que va para largo.

La confrontación objeto del análisis no es ni mucho menos sencilla de hacer, si tenemos en cuenta que estamos frente a los posiblemente dos mejores juegos de lucha del momento para **PlayStation**. Sabiendo que los seguidores de **SNK** prefieren sin vuelta de hoja los **King of Fighters**, y que los fans de **Capcom** se emperrarían con los **Street Fighters**, este examen está pensado para los que sean seguidores tanto una como de otra compañía. Estructuraremos la comparación en las características principales que hacen importante un videojuego, a modo de asaltos de combate.

Round 1: HISTORIA

Los argumentos de los juegos de lucha no suelen ser maravillas, ni nada que se le parezca, puesto que lo realmente importante de un tipo "Vs" se centra en los personajes que se manejan y las posibilidades de los mismos (entre otros puntos). En este apartado concreto **K.O.F.'98** le saca terreno a **SFZ3**, contando con un guión bastante más depurado e interesante, con el que han sabido enganchar al aficionado a cada entrega anual del juego. Como todos sabréis, la saga **KOF** se centra en una trama urdida en torno al poder de **Yamatano Orochi** (un ser mitológico japonés), y en la que está involucrada parte de la plantilla de personajes del juego. En cada episodio de la saga se van encajando las piezas de un puzzle que ha cautivado al público. La historia del **SFZ3** es algo más simple, reduciéndose casi exclusivamente a una sucesión de luchas hasta enfrentarse a **Vega** (**Bison** en versiones occidentales), lo que no quiere decir que no tenga argumento alguno. A lo largo de los años, **Capcom** ha creado lazos de unión entre los personajes, dotándolos de amistad y rivalidad (**Ryu** y **Ken**), odio (**Guile** y **Vega**), e incluso de amor (**Zangief** y **Mika**), pero no pasa de ser una saga en la que el malo quiere dominar el mundo y el bueno le para. **KOF '98 WIN!!**



Round 2: GRÁFICOS

Ambos juegos están muy nivelados, con movimientos bien conseguidos (no realistas) y un tamaño de personajes aceptable (con esto aclaro que me parece impresionante como una placa tan antigua como la **Neo-Geo**, con casi 10 años, puede competir en igualdad de condiciones con las modernas bases de **Capcom**). Las diferencias existentes entre estos dos juegos son: **SFZ3** tiene una mayor definición y mueve a unos personajes más grandes que su competidor y tiene un estilo manga (no sé si recordaréis que la primera vez que se vio el **SFZ1** daban la impresión de que sus personajes habían sido extraídos de la película de animación. Los luchadores del **KOF'98** están más humanizados, usando el color magistralmente y consiguiendo un mayor realismo. Es este apartado ambos son muy buenos, cada uno a su manera. **DRAW GAME!!**

Round 3: ANIMACIÓN

El **KOF'98** tiene un repertorio de movimientos por personaje mayor que su rival. Sólo hay que comparar a los protagonistas de las dos sagas: Kyo tiene 8 ataques especiales y **Ryu** sólo 3, por lo que han dotado de un mayor numero de *frames* de ataque al **KOF**.

Podría decirse también que **SFZ** usa 6 botones, pero **KOF** utiliza combinaciones de sus 4 con las que se consiguen golpes fuertes, y emplea un mayor número de veces las diagonales, mediante las que se obtienen distintos ataques. También el número de encuentros entre luchadores es mayor en **KOF**. Me refiero con ello a la puesta en escena de **Kyo Vs Iori**. **Capcom** copió esta idea a **SNK** hace tiempo, y aunque **SFZ3** tiene muchas muy logradas, **KOF** es el juego con más enfrentamientos que existe.

El tercer punto importante en el movimiento es que al dejar quieto a un personaje en el **KOF'98**, éste realiza alguna pose que sólo podemos ver de esta manera, algo de lo que **SFZ3** carece.

El número de poses por victoria es prácticamente el mismo, por lo que en este apartado están nivelados (en la versión de **Playstation** de **Zero3** sólo podremos ver todas las poses de victoria e inicio al cargar el mismo personaje para ambos jugadores). **KOF'98 WINS!!**

Round 4: JUGABILIDAD,

Este apartado es el más importante, puesto que aquí se decide si un juego es bueno o no. Por suerte estos dos juegos se llevan con creces el sobresaliente de jugabilidad. **SFZ3** sigue la línea a la que nos tiene acostumbrados **Capcom**, es decir, una gran precisión en los golpes tanto normales como especiales, e impresionantes combos que harán las delicias de cualquier jugador. Pero todo lo bueno tiene un lado malo, y es que **Capcom** persiste apostando por los

movimientos de esperar (es decir, atrás un rato y adelante) con lo que sólo consiguen restarle jugabilidad. La mitad de los luchadores usan esos movimientos, incluso en super-ataques, por lo que personajes con ataques rápidos como, el **Hado-Ken** son mejores. El modo de ejecutar las técnicas es sencillo en los dos juegos, manteniendo los movimientos ya clásicos de todos los juegos de lucha. El modo original de juego es diferente en estos dos títulos (**KOF'98** es tres contra tres, y **SFZ3** es un "Vs" normal). Ambos juegos tienen la opción de cambiarlos para adaptarlos al gusto del usuario, aunque ya no se trataría de sus modos originales, que siempre estarán más medidos.
Cada título cuenta con sub-modos de ataque. **SFZ3** tiene 3, que diferencian el estilo de juego a partir de los super-ataques (***varios super***, ***barra de custom-combo*** y ***super ataque único***). **KOF'98** tiene 2 que cambian el estilo de lucha general, pero no los efectos de los ataques especiales (en un modo se puede esquivar rodando -colocando al luchador en una localización distinta del decorado-, y en el otro se cambia de plano momentáneamente -dando opción de golpear al regresar-). Los dos juegos plantean posibilidades diversas con cada sub-modo. **DRAW GAME!!**

Round 5: PERSONAJES.

KOF'98 tiene la jugabilidad del **'97**, pero mejora pequeños fallos e incluye una gran cantidad de personajes EX (versiones especiales de algunos luchadores del panel principal con golpes de otros juegos). Sumando todas las versiones ocultas con el panel original nos encontramos con que tenemos 51 energúmenos dándose tortas, mientras que en **SFZ3**, incluidas versiones EX (**Chun-Li**, **Ryu**, **Shin Gouki**, **Sagat**, **Balrog**, y **Vega**) tenemos 38. **KOF'98: WIN!!**

Round 5: ESCENARIOS

En decorados, el **SFZ3** se lleva la victoria, no por que estén mejor hechos o tengan mejor colorido, sino por el elevado número con los que cuenta. En **SFZ3** cada personaje tiene uno, o incluso dos escenarios. Además, los diferentes modos de juego también disponen de uno propio, siendo atractivos y vistosos.
Los del **KOF'98** son también muy buenos o incluso mejores, pero la escasez de éstos hace que le sea imposible superar a su competidor. Es destacable la cargada animación, siempre presente en todos sus decorados. En total, una buena ambientación en los dos juegos, pero en escenarios: **SFZ3: WIN!!**

Round 6: MÚSICA

Aquí la victoria absoluta se la lleva el **KOF'98**, con una calidad bastante alta en la totalidad de las composiciones, siendo pegadizas y apropiadas para cada grupo o personaje, puesto que muchos luchadores tienen su propia música e incluso varias especiales para ciertos encuentros. Las músicas del **SFZ3** son las peores músicas de todos los Street Fighter que han salido hasta la fecha. Nada pegadizas, sin ritmo y sin una mínima composición musical, muy por debajo de los anteriores **SFZ**, en las que eran bastante buenas. En música, rotundamente: **KOF98: WIN!!**

Round 7: DISEÑOS.

Son buenos en ambos. Teniendo personajes tan carismáticos como **Ryu**, **Ken**, **Chun Li**, **Kyo**, **Iori** o **Terry**, no nos podían defraudar. Tanto **SNK** como **Capcom** son unos maestros en lo que se refiere a diseños, no sólo en estos dos juegos, sino también en títulos como el **Vampire Savior**, **Samurai Spirits** o **Rival Schools**. No sabría decir qué juego tiene mejores diseños, puesto que los dos son magistrales, por lo que aquí: **DRAW GAME!!**





Tras esto, vosotros mismos debéis decidir cuál es el juego que os gusta más. La elección es difícil, pero al menos os puedo decir que a mi parecer el mejor es, sin duda...

WINNER: THE KING OF FIGHTERS '98!!

Javier Herreros
Sbroly@mixmail.com

LO QUE RULA POR LA RED...

*Tras el anuncio de la realización del **SNK Vs. Capcom**, los "piratones" de todo el mundo se han puesto a crear sus propias versiones del esperadísimo juego. Para ello, han extraído frames de los distintos juegos originales, uniéndolas en decorados ya conocidos. Sin duda, de entre todas las versiones piratas la mejor es la que este mes os incluimos en el CD-ROM, la **KOF Vs. SF**. Tan sólo es una beta en la que podremos jugar con **Ryu** (**Zero3**), **Iori** y **Rugal** (**KOF'98**). Los escenarios están sacados del **Zero1** y el **Multi Gear**, y la jugabilidad está ligada a una velocidad de juego alta, con combos imposibles pero a la vez geniales. **Ryu** puede esquivar como en el modo **Extra** de la saga **KOF** (¿¿??) y tiene especiales infinitos, mientras que **Rugal** e **Iori** luchan en modo **Advanced** y tienen que cargar la barra de energía manteniendo pulsados los botones. ¿Qué más vais a pedir a una versión "piratona"?*









NEXT KING

"EL PRÓXIMO REY SERÁ QUIEN SE LIGUE A MÁS CHICAS DURANTE TODO UN AÑO..."



La historia que ha dado lugar a que yo disponga de este juego, que no aparece ni en las secciones de importación de las revistas, es larga y muy poco usual (con deciros que todo comienza en un concurso de **Dragon Ball Final Bout** en Osaka os lo digo todo...); pero supongo que os interesará un poco más saber por qué es uno de mis juegos favoritos.

El juego en sí pertenece a los llamados "de tablero" (ya sabéis: dados, casillas...) pero no se limita sólo a eso. Hablamos de un juego realmente interesante, que fusiona este estilo con los *Girlfriend Simulators* e incluso con la estrategia. Vamos allá con el comentario.

El reino de **Herb Land** (*que, por cierto, tiene bandera española* **^_^**) necesita un nuevo rey (*¿será por la ida de olla del actual?*) y según la ley, éste, de entre todos los príncipes aspirantes, será aquél que logre el apoyo de las casas más importantes del reino, y ¿qué mejor forma para esto que hacerle la vida un poco más alegre a las primogénitas de dichas casas?. Esa será tu misión. Asume el rol de uno de los príncipes y dedica 3 días de la semana a cortejar a las doncellas y lograr que la más apropiada te acompañe para la misión que tiene lugar de miércoles a domingo cada semana (!!!).

La mayoría de estas misiones tienen algo que ver con alguna de las chicas, de forma que, para que esta no sea tímida y te pida que le dejes ir contigo, has de lograr que sus sentimientos por ti sean lo bastante fuertes. ¿Cómo?: cortejándola, siendo el campeón en las misiones, regalándole cosas entre semana, o meramente interesándote por ella. ¿Fácil? No, ni de broma, atender a 12 chicas al tiempo es la mayor misión del juego. Date cuenta de que nunca sabes qué chica querrá pedirte cosas para la próxima misión, de modo que sólo teniéndolas contentas a todas podrás alzarte con la victoria. Dentro del juego se encierran multitud de historias sobre las chicas, como: ¿quién es el auténtico responsable da la maldición que ha sellado esa horrible máscara en la cara de **Caraway**? ¿que complejo lleva a **Chamomile** a emborracharse sola en su laboratorio?, ¿por qué **Anise** es continuamente poseída por un sapo? o ¿por qué perdió la voz **Coriander** y como podrá recuperarla? Todas ellas son las que hacen grande a este juego. Tendrás que meterte en el corazón de las protagonistas para así ayudarlas; cualquier otra victoria en este juego pasa por entender las preocupaciones de cada una de ellas (*os diré que,*



















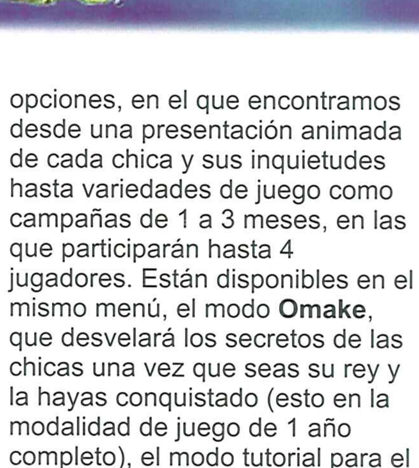


para poder llevar este juego a la perfección en este aspecto yo llevo ya casi 2 años....y lo que me queda). La mayoría de las escenas en que has llegado a algo fructífero con cada chica son presentadas en forma de corto de animación, que gana calidad en función de la importancia del momento. Así, pasa de ser una imagen a la que sólo se le mueven la boca y los ojos, a ser un auténtico fragmento de anime de calidad.

Como ya he mencionado se trata, en esencia, de un juego de tablero. Todos los aspectos del juego se decidirán por medio de dados (el ataque, la defensa, el resultado que los regalos y las victorias ejercen sobre las chicas, etc...). De ahí que hacerse con unos dados extras vendiendo parte del botín de cada misión o, sencillamente, arrebatándoselos a tus contrincantes, es importantísimo.

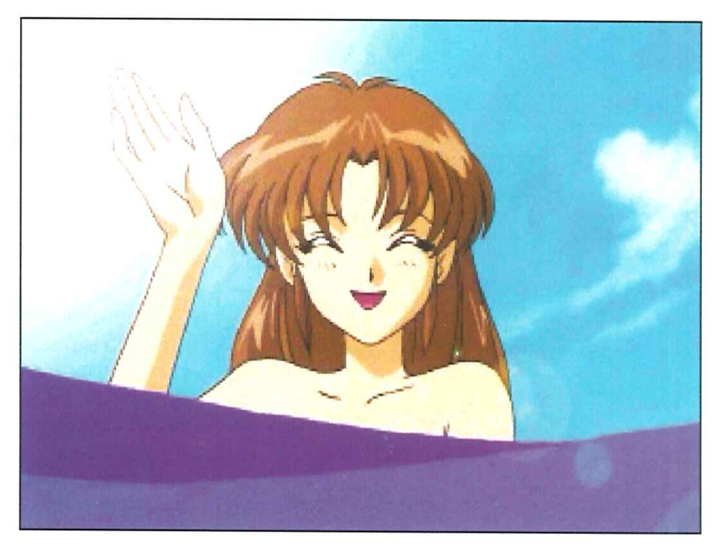
Es casi tan importante como la elección de la compañera que vas a llevar a la misión; por ejemplo, es un poco absurdo llevar a **Saffron** (una pitonisa de15 años) a un torneo, pudiendo llevar a **Caraway** (guerrera con armadura).

El aspecto que más destaca es el menú de



opciones, en el que encontramos desde una presentación animada de cada chica y sus inquietudes hasta variedades de juego como campañas de 1 a 3 meses, en las que participarán hasta 4 jugadores. Están disponibles en el mismo menú, el modo **Omake**, que desvelará los secretos de las chicas una vez que seas su rey y la hayas conquistado (esto en la modalidad de juego de 1 año completo), el modo tutorial para el control, etc.

Amano
amano_ai@retemail.es





Todos conoceréis el famoso manga *Dr. Slump*, ya que el cómic a sido editado en España y la serie de televisión emitida por la cadena autonómica de Cataluña una infinidad de veces. Recientemente, ha vuelto a programarse en Japón una nueva serie de *Dr. Slump*, en la que se nos cuenta otra vez lo mismo pero con nueva animación, mejor color y resumiendo considerablemente la serie original, (lo mismo que ocurrió con Captain Tsubasa). Pues ahora ha aparecido en el mercado japonés un videojuego para PlayStation de la famosa Villa del Pingüino. A continuación, pasaremos a hacer un repaso de todo esto por orden cronológico: el manga original, el anime, la versión del *V-Jump*, la nueva serie y, finalmente, el videojuego.



Lo primero que haremos será hablar de su autor, que como todos sabréis es **Akira Toriyama**, el creador de ***Dragon Ball***, serie que hizo posible el nacimiento del manga en nuestro país. **Toriyama** es un autor que sabe dotar a sus creaciones de un toque de humor ingenuo y despreocupado que reviste a sus historias de una gran calidad y sencillez. No obstante, esto no siempre es así, ya que ***Dragon Ball*** empezó de esta manera pero fue evolucionando hacia un tono mucho mas serio, perdiendo así toda la chispa que **Akira** sabe dar a sus obras.

EL MANGA:

En enero de 1980 se empezó a publicar en Japón la primera obra importante de **Akira Toriyama**, ***Dr. Slump***, que a lo largo de 18 tomos se prolongó hasta 1984. A mi parecer, esta obra es la mejor de este autor, en la que las historias transmiten una felicidad absoluta en un mundo totalmente despreocupado, donde las clases del instituto son de un nivel de párvulos, los cerdos hablan y te puedes encontrar a **Ultraman** jugando con **Gamera** los dos tan felices.

Los personajes principales de este manga son:

Arale: La protagonista de esta serie, es un robot con super-fuerza, pero con una inteligencia algo bajilla, a la que sólo le gusta jugar y recoger cacas del suelo.

Dr. Slump (Profesor Sembei): Este personaje es el que da nombre al manga y es el inventor de **Arale**, está un poco "salido" con las mujeres y,



Aunque es un tanto chapuzas, casi siempre le salen bien los inventos.

Gatchan: Este es el personaje más atractivo de todos. Se trata de un bebé (salido de un huevo) capaz de volar y que tiene dos antenitas en la



cabeza; no sabe hablar, sólo dice algo así como "kupipo" o bien "kupipipi" (*¡una gran conversación!*). Fue encontrado por **Arale** en un viaje que hizo al pasado.

Profesora Midori: es la encargada de dar las clases en Villa del Pingüino hasta que se casa con

Sembei. (*Todavía no entiendo por qué se casó con él*).

Turbo: hijo de **Sembei** y **Midori**, tiene poderes mentales y es capaz de hacer inventos mejores que los de su padre.

Taro, **Akane** y **Pisuke**: Son los amigos de **Arale** y siempre van juntos haciendo alguna de las suyas.

EL ANIME:

Básicamente es igual que el manga teniendo, como es lógico, capítulos "de relleno" que no aparecen en la versión en papel y poco mas. La versión animada no pierde el toque especial que tiene el manga y cuenta nada menos que con 243 capítulos. **Akira Toriyama** es también el guionista de todos esas entregas.

LA VERSIÓN DEL V-JUMP:

La revista ***V-Jump*** es una publicación dirigida al mundo de los videojuegos, pero también suelen incluirse en ella algunas páginas (todas en color) dedicadas a mangas.
Dr. Slump fue publicado en esta revista desde 1993 hasta 1996, teniendo a **Akira Toriyama** y a **Nakatsuru** como guionistas.
En estas historias se presentan las aventuras de **Arale** de un modo un poco más adulto, perdiendo así la gracia original de la serie.

EL NUEVO ANIME:

En noviembre de 1997 se empezó a emitir en Japón esta nueva serie de ***Dr. Slump***, que no es otra cosa que una remezcla de la serie anterior con algunos toques nuevos, un diseño de personajes algo retocado y poca cosa destacable más. De hecho, se trata de la serie antigua pasada a estos tiempos, no siendo motivo para que tenga la misma frescura y gracia que la anterior (sólo se hecha en falta a los típicos monstruos como **Gamera** y **Godzila**, que sí aparecían en la anterior serie)
Akira Toriyama es al guionista de la serie, pero no el dibujante. De este trabajo se encarga **Tadayoshi Yamamuro**.

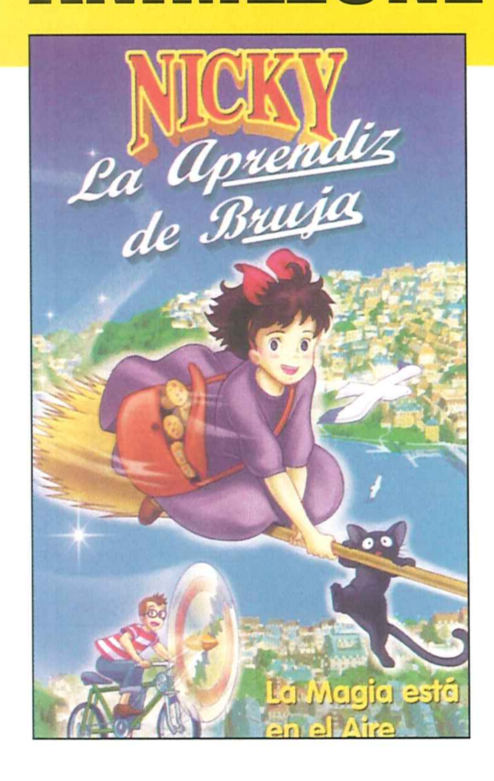
EL VIDEOJUEGO:

Salió hace unos meses para **PlayStation** con el nombre de **Dr. Slump** (*¿cuál si no?*)
En este juego se nos narran las aventuras de **Arale**, pero las de su nueva serie, teniendo, de esta manera, los diseños nuevos.
El juego posee unos gráficos en 3D magníficos, sin pixelarse en absoluto y con un colorido maravilloso.
En el juego te podrás mover libremente por toda la Villa del Pingüino, conociendo poco a poco a todos sus personajes e historias.
Arale ira aprendiendo progresivamente nuevos movimientos y ataques, como saltar, correr, pegar, rodar... y un sinfín más de movimientos que casi no podrás recordar.
El juego se compone de 7 capítulos y uno más especial, en los que deberemos ir haciendo lo mismo que **Arale** hace en la serie, es decir, recoger cacas, romper el coche de policía siempre que lo vea, probar los inventos de **Sembei**, etc.
El juego flojea un poco en lo referente a la acción, porque si bien representa fielmente a la serie original, también copia de ésta la atmósfera de paz y tranquilidad, dotando al juego de muy poca acción, limitándose a ofrecer pequeños juegos, pruebecillas o, sencillamente, conversaciones con los habitantes de la Villa del Pingüino. Esto no quiere decir que no merezca la pena, puesto que ha sido unos de los juegos más divertidos que he jugado, llegando a reírme a carcajadas en algunas ocasiones (*sobre todo en las partes que sale **Suppaman**, que es el mejor de todos*).
El juego es de **Bandai**, y no es muy normal que esta marca haga juegos buenos. Esta es una excepción, como lo fue el también buenísimo **Tail Concerto**, pero bueno, eso es otra historia.

Javier Herreros
(sbroly@mixmail.com)





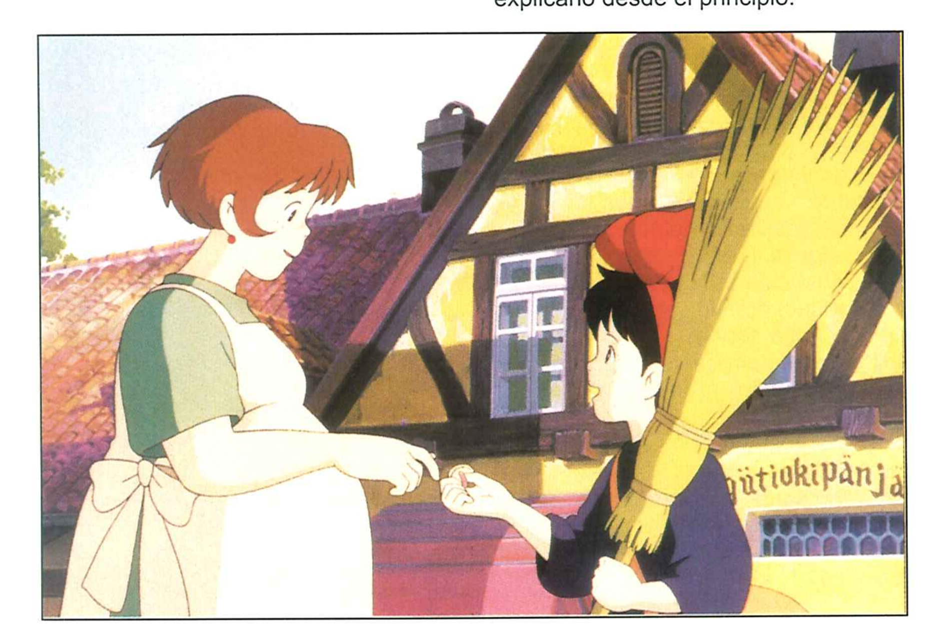


Nicky es una pequeña bruja que a la friolera de 14 años se va de casa (es tradición entre las brujas) para emprender una vida lejos de las faldas de la familia. Acompañada por su gato **Jiji** vuela en su escoba hasta encontrar un precioso pueblo en el que, tras algunos pequeños incidentes se instala en una habitación que una panadera llamada **Osono** tiene libre. Para poder pagar la habitación de algún modo, a **Nicky** se le ocurre montar un servicio de mensajería. El negocio no va como para pensar en jubilarse prematuramente, pero sí funciona lo suficientemente bien como para mantenerse. Durante su estancia en el pueblo conoce algunos amigos, como **Tombo**, que aunque al principio no le resulta muy simpático finalmente se hacen buenos amigos, y una dibujante que le ayuda mucho psicológicamente.



Durante el proceso de adaptación pasan muchas cosas por la cabeza de **Nicky**, y el período de maduración es duro... y más para una chica de su edad.

La llegada a nuestro país de ***Nicky, La Aprendiz de Bruja*** ha tenido lugar de la mano de **Buena Vista Home Video**, con una increíble campaña publicitaria, anuncios de TV, prensa, revistas... naturalmente todo esto es broma, pues yo me he enterado por casualidad y no he visto ni una sola línea de publicidad en ningún medio informativo. Esto no hace más que añadir leña a la polémica sobre el supuesto contrato que **Ghibli** impuso a **Disney**... pero lo mejor será explicarlo desde el principio.



Hace 2 años que comenzaron los rumores sobre que **Disney** estaba intentando hacerse con los derechos de las películas del estudio de animación japonés **Ghibli**, fundado por **Hayao Miyazaki** tras su primera película, ***Kaze no Tani no Nausicaä*** (***Nausicaä del Valle del Viento***). **Ghibli** es, como sabéis los puestos en el tema, el mejor estudio de animación de Japón, considerado por algunos como el **Disney** nipón, y superando en muchos aspectos a cualquier film **Disney** (comenzando por la banda sonora, pasando por los originales, sensibles y sensatos guiones, y terminando por los increíbles decorados).

Pero tras la distribución de ***Nausicaä*** en EEUU y las cintas que aparecieron tras comprar los derechos a los americanos, **Miyazaki** era muy reacio a vender los derechos de sus películas al mayor postor, poniendo muchas pegas a todos los que se interesaban por sus títulos. El motivo no era otro que la mutilación sufrida en la susodicha ***Nausicaä***, en la que se cortaron casi 15 minutos de metraje por el simple hecho de que a un gracioso le pareció de excesiva duración para el público infantil. Otros motivos fueron, en mayor medida, el cambio de nombre de la película por el de ***Los Guerreros del Viento*** y los nombres de algunos de sus personajes (**Nausicaä** pasó a llamarse **Sandra**, al menos en la versión española).

Miyazaki es un poco egocéntrico, como cualquier genio, e incluso dice que no le gusta que sus películas

aparezcan en vídeo, pues están echas especialmente para cine, y ese es el motivo de que un vídeo del **Estudio Ghibli** cueste más de 10.000 yens.

Por esto, y por algunas cosas más, nos preguntábamos cuál sería el camino que llevaría a **Miyazaki** a controlar que **Disney** no cambie nada sobre sus películas. La respuesta es un contrato que controla hasta el mas mínimo detalle cualquier traducción, corte o distribución de las películas **Ghibli** por parte de **Disney**. Entre otras cosas, no pueden censurar absolutamente nada, no pueden cambiar nombres y ni siquiera traducir canciones. Además, el contrato estipulaba que se iba a controlar la cantidad de anuncios de TV, radio y prensa que se tenían que hacer en cada país para asegurar el éxito. Por esta razón no es por menos sorprendente para cualquier otaku que sepa del tema que ***Kiki's Delivery Service*** se llame en España ***Nicky***, ***Aprendiz de Bruja***. El nombre de **Kiki** se cambió por el de **Nicky**, y las canciones de principio y final no sólo no se respetaron, sino que fueron cambiadas radicalmente.

Desde aquí nos preguntamos cómo afectarán cosas como esas al acuerdo entre **Disney** y **Ghibli**, y cómo se las ingeniará **Disney** cuando por fin decida sacar al mercado ***Mononoke Hime*** (***La Princesa Mononoke***), que según ciertas fuentes se verá en los cines norteamericanos (no será sólo para el formato vídeo, como ***Kiki***), y que es la película mas bestia de **Miyazaki**, en la que pueden verse mutilaciones y sangre en algunos momentos del film (es algo que nos sorprendió a todos, pues no estábamos acostumbrados a ver eso en una producción de **Miyazaki**).



Pese a todo lo que he dicho, ***Nicky, Aprendiz de Bruja*** tiene una traducción y un doblaje de una gran calidad, a la altura de cualquier película propia de **Disney**. Pero no sólo eso; se trata de una copia en un buena cinta de vídeo, con una calidad de visionado muy nítida (algo a lo que definitivamente no nos tienen acostumbrados el resto de empresas distribuidoras de anime).

Con una duración de 100 minutos y por tan sólo 1.995 pesetas... ¿Qué más quieres? Perderse esta cinta es imperdonable.

Mangafan
mangafan@retemail.es



FINAL FANTASY

SIGUIENDO CON EL TEMA PRINCIPAL DEL NÚMERO, NOS ACERCAMOS HASTA LAS BANDAS SONORAS EN CD QUE PODEMOS ENCONTRAR SOBRE ESTA FANTÁSTICA SAGA.

A la magia de **Nobuo Uematsu** debemos el genial acompañamiento que, desde las primeras apariciones en **Famicom**, nos ha recreado a lo largo de esta saga. Si ya resultaba harto difícil despegarse de la pantalla durante el juego, esperad a ver por qué los amantes de la serie están encadenados de por vida al equipo de música. Ni que decir tiene que, a excepción de la música de los **FF7** y **FF8**, el resto de los CD´s están ya descatalogados. Pasemos a conocer la discografía existente de la saga **Final Fantasy**.

Final Fantasy I O.S. (Original Soundtrack): Poco conozco sobre esta pieza de coleccionista pero dicen las malas lenguas que se trata de un compendio de las pistas de las versiones aparecidas para sistemas diferentes a **Famicom**. Por lo tanto, aunque desconozco la fecha exacta de aparición, cabe situarlo cronológicamente antes que el siguiente disco que reseñaré.

Final Fantasy II(O.S.): Tremenda recopilación de las músicas del juego aparecidas en las entregas **1** y **2** de **Famicom**, así como de varias melodías remezcladas. Este CD divide su repertorio en cuatro apartados:

1.-Welcome to FF World
2.-Final Fantasy I
3.-Final Fantasy II
4.-Farewell! Final Fantasy World

Final Fantasy III (BGM): Para concluir esta serie de CD´s recopilatorios tenemos este tercer volumen, que vuelve a reunir músicas de la correspondiente entrega de **FF**. Menos variedad que en su predecesor pero igualmente encantador. El que hasta entonces era el tema principal de la serie se ve eclipsado en este CD por un constante flujo de melodías de igual carisma.

Final Fantasy III "Eternal Legend": Una de las auténticas razones para amar **FF** la encontramos en este CD, que une deliciosamente la narración de fragmentos de la historia en cada pista con una remezcla de los 7 temas más emblemáticos de **FF** aparecidos hasta el momento. El idioma en que se narra es el inglés y las pistas más recomendadas son ***Prelude*** y ***Montage***. Es, casi sin lugar a dudas, el más bello CD de **FF**. Huelga decir más.



Final Fantasy IV (O.S.): Este CD contiene en 44 pistas, esencia de la que sería la nueva generación de **FF** aparecida a partir de este momento en **Super Famicom**. Ni que decir tiene que la calidad se ve más que duplicada. Y de esto dan fe 44 oníricas melodías que son de las más bellas oídas en el mundo del vídeojuego. Es remarcable el sosegado espíritu que rebosa este CD, en contraste con la que sería la BGM del siguiente juego.

Final Fantasy Celtic Moon: 15 pistas de música de **FF** tocadas al estilo celta. Con ellas, la mágica instrumentación de la legendaria música celta lleva a aquél que se preste al mundo de **FF**: violines, flautas traveseras, panderos, arpas y un sinfín de instrumentos, ensalzan y dan cuerpo al mundo épico y fantástico que siempre ha tratado de reflejar **FF**. Uno de mis discos favoritos.

Final Fantasy V (O.S.): La segunda aparición de **FF** en **Super Famicom** dio lugar a 2 CD´s cargados de música, en los que 34 pistas nos acercan al **FF 5**. Al igual que el **FF4** (BGM), y los que le sucedieron, la calidad es la misma que la que presenta la máquina sobre la que discurre el juego. Sin desmerecer en absoluto, y con la cabeza bien alt,a esta entrega de la BGM puede seguir presumiendo de ser de las más marchosas y variadas aparecidas para un **FF**. **Amano**, o sea yo, recomienda encarecidamente el tema de la introducción (si alguno lo habéis jugado recordaréis con cariño la música del *opening*, en el que el protagonista y el chocobo corren a través de las letras "**Final Fantasy V**"). Este CD se complementa con el llamado "**Dear Friends**" (ver "**Otros CD´s FF**").

Final Fantasy VI (O.S.): 3 CD´s dedicados (25+20+16 pistas) a la banda sonora del que, para muchos, es el mejor **FF** de la historia. Poco se puede decir de un CD como este, ya que bastará con descubrirlas escuchándolo. Al ser la BGM poco se puede decir que no sea "es la música del juego" Es pura fantasía heroica y es auténtica magia, ya descatalogada para desgracia de venideras generaciones. Un CD casi completo, de no ser por la afortunada inclusión de un cuarto CD llamado...



BANDAS SONORAS



Final Fantasy VI "Grand Finale": La puntilla final a una de las BGM más bellas del universo. Las más trascendentes melodías de los tres CD´s anteriores y alguna sorpresa interpretadas orquestalmente. Entre ellas destacan el tema de **Tinay** "*Aria di Mezzo Carattere*". Como al maestro **Uematsu** le gusta.

Final Fantasy VI "Piano Collection": Lo dicho, una selección de melodías de **FF6** recreadas al piano en un CD muy difícil de encontrar y que se vende conjuntamente a un libro de partituras para piano. Yo no lo tengo (esto... jeje), pero he escuchado parte y es una maravilla, especialmente para los que nos gusta este instrumento.

Final Fantasy VII (BGM): 4 CD´s para plasmar el nuevo espíritu que **FF** toma a partir de su primera incursión en **PlayStation**. De un marcado carácter actual, deja de lado la temática heroica para concentrarse en temas románticos y futuristas que desembocan en composiciones como la que acompaña a la muerte de uno de los protagonistas (*No soy un Spoiler, D)*. Y, como postre, una de los temas que más han dado que hablar en el mundo del videojuego...coros en latín y una orquesta que parece presagiar el fin de una era son los dos ingredientes de un tema que ha hecho a esta BGM intocable ante los más puristas: "*A One-Winged Angel*", la canción del enfrentamiento contra el clon hecho semidiós **Sephirot**. El apoteosis y el éxtasis se funden en un tema digno de entrar en el recuerdo. La calidad del CD es muy alta en comparación con los anteriores pues, como tiene la calidad de la videoconsola que le acoge, los 32 Bits de la bestia de **Sony** se hacen notar.

Final Fantasy VII Reunion Tracks: Un bonito pero extraño invento comercial únicamente justificado por las adaptaciones orquestales de los temas más carismáticos de esta entrega. Si bien las 16 primeras pistas (de un total de 19) son las mismas que las del CD anterior, las tres últimas son de una orquestación dirigida por **Shirou Hamaguchi**, con una calidad y entusiasmo grandiosos. Incluye también una versión oculta del "*A One-Winged Angel*" al principio del compacto.

Final Fantasy Tactics (BGM): El lavado de cara de la saga **FF** (a partir de la entrega de **PSX**) no llegó a agradar a los puristas de la temática heroica que solía tener esta serie de **SquareSoft**. Temerosos de no poder vibrar de nuevo con los violines y los arpegios clásicos de **FF**, estos aficionados vieron como sus miedos no se materializaban y **Square** sacaba a la luz un juego que volvía a ambientar la historia a la vieja usanza. 2 CD´s de deliciosa música fueron la tabla de salvación que brindó **Square** a sus fieles. De la calidad global a la que nos tiene acostumbrados, destacan en él los temas principales del inicio del juego.

Final Fantasy VIII (BGM): De nuevo 4 CD´s de música que siguen de cerca las últimas tendencias musicales, amparadas en el espíritu de un juego al que sólo la palabra "mágico" hace un mínimo de justicia. Presentado en una edición de lujo (con entrevista a **Uematsu** incluida) encontramos un total de 23+19+19+12. Entre ellas hallamos uno de los pocos temas vocales capaz de hacer sombra a la canción de **Sephirot**: "*Liberi Fatali*", indescriptiblemente hermosa en todas las versiones que podemos encontrar en los CD's. El tema de los créditos también es digno de algo más que mención. Se trata de una composición romántica que **Square** ha llegado a utilizar en la presentación de su **PSX2**. De una calidad media superior a la del **FF7**, esta BGM es de lo más recomendable para aquella gente a la que hayan gustado BGM´s como las de **Escaflowne**, **Evangelion** y/o los otros **FF**. Se vende en una caja especial en la que, además de contener los 4 CDs, también podemos disponer de un pequeño libro de ilustraciones.

Otros CD´s FF:

Hay compactos que merecen un espacio a parte, bien por su difícil clasificación cronológica, bien por pertenecer a otros **FF**:

Final Fantasy "Mistic Quest" (O.S.): Cualquiera que haya leído en este dossier mi artículo sobre este juego verá mi entusiasmo por su BGM; pues bien, poco más puedo decir. Son melodías con la calidad de los primeros juegos de **SuperFamicom** pero encantadoras... especialmente las que acompañan a momentos como la visita al bosque y el de la melodía que suena en el pueblo de Kaeli. (*¡Snif! ¡¡Qué recuerdos!!*).

Final Fantasy "Dear Friends": Otro de los remakes hechos a partir de **FF5**. Con una bonita estampa en la portada es uno de los CD´s más variados de todos los recopilatorios. Tal vez sean las pistas 1 y 4 las más reseñables, pues el disco en sí es algo flojo comparado con otros ejemplos de esfuerzo como...

Final Fantasy "Pray": Disco de platino en Japón. 11 temas. 4 idiomas. Infinitos ritmos que elevan la banda sonora de **FF** a la altura de obra de arte y convierten a **Uematsu** y a los que con él colaboran en este disco en figuras de culto. Un "*Prelude*" que deja a la altura del betún a corales de renombre. Descatalogado desde el 24 de junio de 1996 para desgracia del cruel mundo del coleccionista de música.

Final Fantasy "Love Will Grow": Un CD de remezclas de las músicas aparecidas en **FF6** (y algunas de **FF5**) entonadas con un carácter romántico que da nombre a este intenso CD. 9 pistas de baladas, romances, etc., cantadas en varios idiomas. Es la continuación del "*Pray*", también totalmente descatalogado.



Final Fantasy "1987-1994": Como habréis imaginado por el nombre, esta es una selección de los temas más conocidos creados para la saga **FF**. Con un total de 16 cortes, recoge melodías de **Symphonic Suite**, **Celtic Moon**, **Grand Finale**, **Eternal Legend of Wind**, **Piano Collection** y **Dear Friends**, añadiéndosele además 2 melodías creadas para la ocasión.

Final Fantasy 6 "Symphonic Suite": Un compendio de las pistas más conocidas de **FF6** interpretadas orquestalmente. No hay mucho más que decir sobre este disco (es lo que no me gusta de los remakes, no hay nada que decir a parte de que son muy buenos etc., etc...).

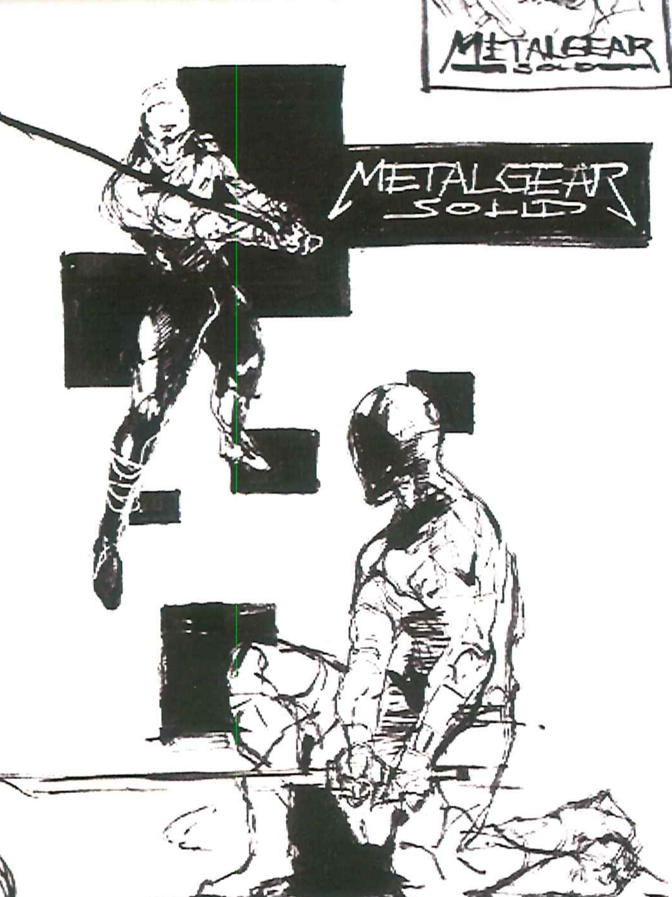
Hasta aquí mi empalagoso listado de la música de **Final Fantasy**. Creo que no he dejado sin reseñar ningún CD, y si lo he hecho, ya sabéis a qué dirección tenéis que mandarme las reclamaciones.

Amano
Amano_ai@retemail.es

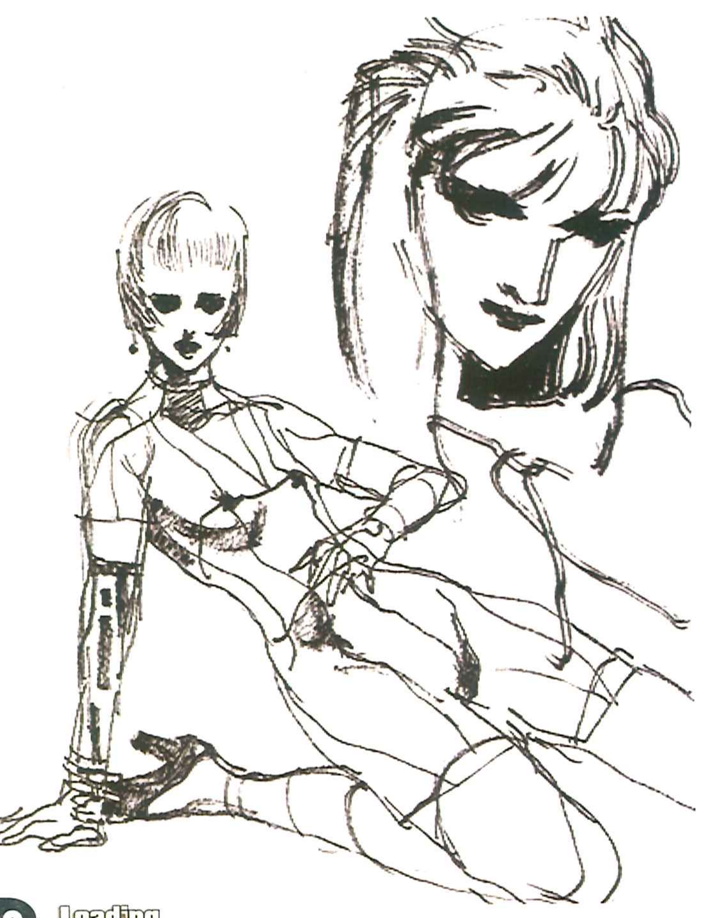
ACCION TACTICA DE ESPIONAJE

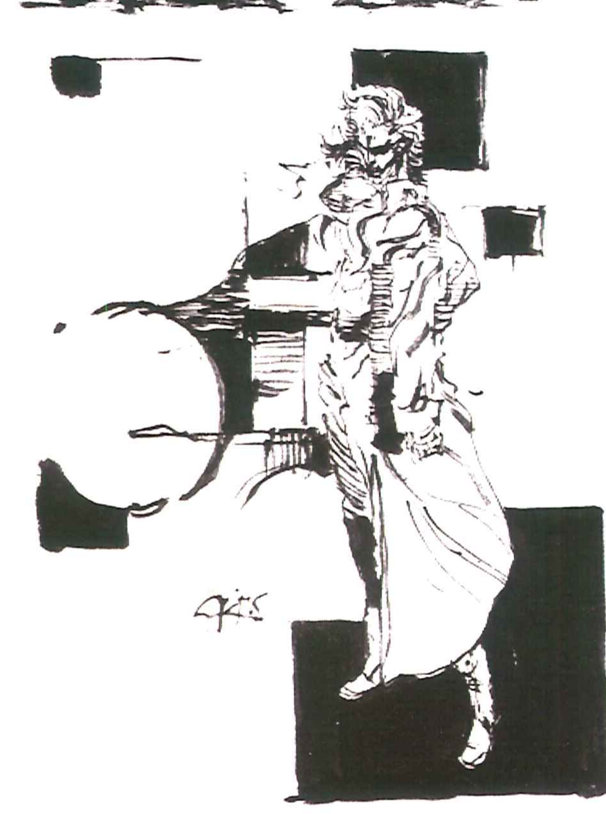
METAL GEAR SOLID

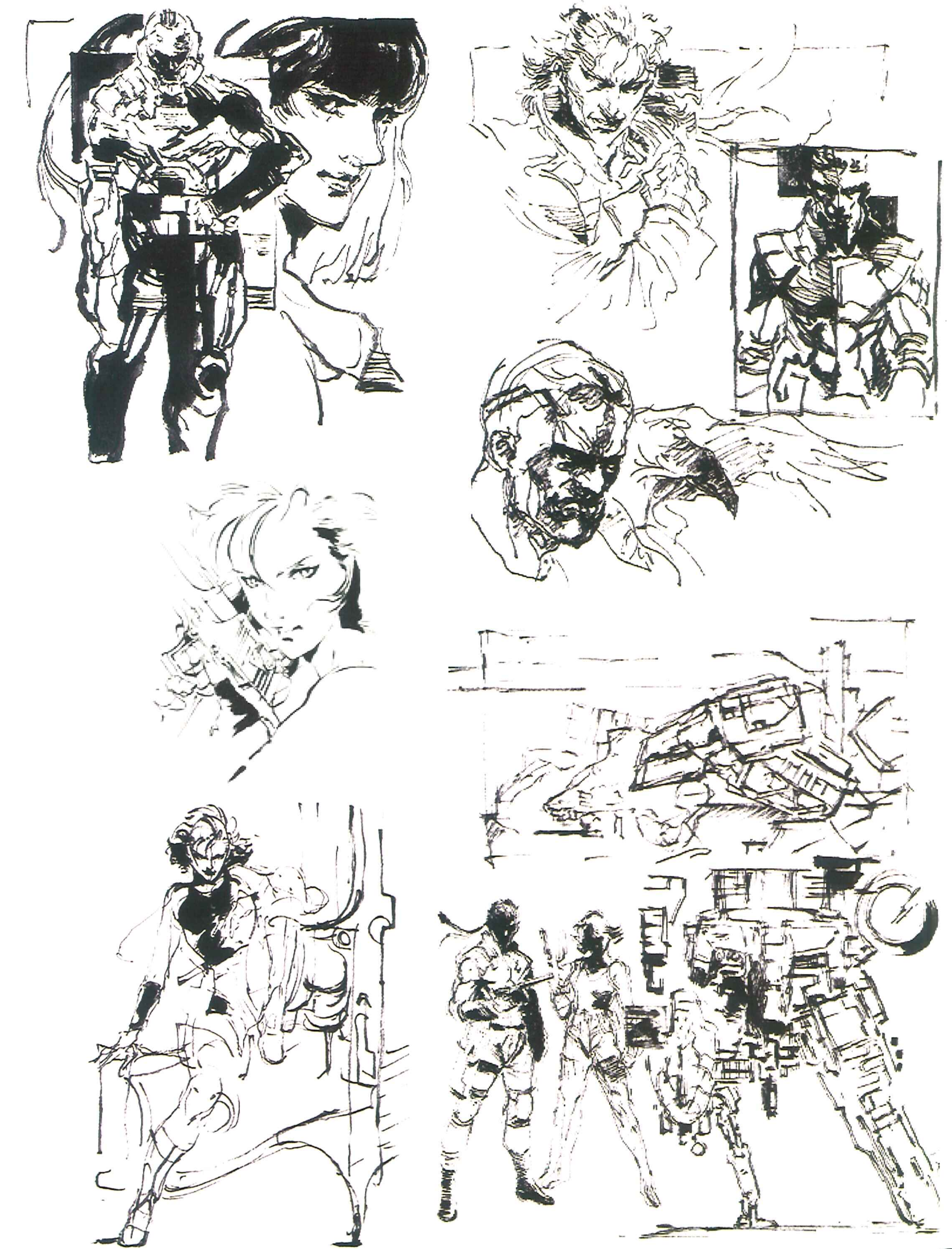
ART GALLERY



Por su puesta en escena como el mejor juego de todos los tiempos, dedicamos nuestro primer espacio de "Art Gallery" a Metal Gear Solid.







LO QUE SE DICE CUANDO NO SE ENTIENDE DEL TEMA

¿ACCION TACTICA PARA DROGATAS?

METAL GEAR DENUNCIADO

¡Lo que nos faltaba!

Es posible que el pasado 20 de mayo muchos de vosotros vieseis las noticias ofrecidas por **Antena 3** en su informativo de las 15:00 horas. De ser así, seguro que no habréis olvidado uno de los reportajes mas canallas jamás aparecidos en un medio televisivo (salvo, obviamente, el comentario sobre el mundo manga que nos ofreció el señor **Pepe Navarro** hace ya un par de años). En él, acusaban a nuestro idolatrado **Metal Gear Solid** de incitar a los jugadores a tomar drogas tranquilizantes. Bufff...
Primero le tocó a **Supermán** (un niño americano, decían, se tiró del tejado de su casa tras ver la película en el cine); luego a la serie **V** (¿de dónde sacó agallas el chaval que se tragó la rata?); más tarde a la serie **Dragon Ball** (no pueden lanzar *Kames*, pero bien que se pegan por su culpa), a los juegos de rol (si jugáis, no os tiréis por la ventana gritando el nombre del personaje, por favor); posteriormente a la serie **Lupin III** (¡que incita a robar porque el protagonista es muy listo y nunca lo pillan!!); a **La Familia Crece** (dios, mi hija está enamorada de su "profe", ¡¡Pervertido!!); y, finalmente, le toca el turno ahora a **Metal Gear Solid** (sin comentario gracioso).
¿Qué es lo que persiguen las "asociaciones de protección a menores"? Sí, esas que existen sólo cuando a alguien se le cruza una idea estúpida por la cabeza con el fin de acabar con algo que no es de su agrado. ¿Protegen al menor, o sólo intentan ganar un pleito y sacar pelas para engordar barrigas de parásitos que no saben dónde picar para joder?
Luego pasa lo que pasa, o sea, nada, porque siempre se demuestra que las acusaciones son tan estúpidas como la gente que las hace.
A ver a quién persiguen ahora (¿a *una niña, un perro y un bote de mermelada?)*
En el CD-ROM podréis encontrar el dichoso comentario, que fue repetido en otras 3 ocasiones (aunque os ponemos sólo el primero). Con él podemos sacar en claro que los informativos son en realidad "desinformativos", porque decir cosas como que "expertos de Alemania y Japón analizan el juego para dar una respuesta" es mentir al espectador, infundiendo ideas negativas sobre el mundo de los videojuegos en la gente que no se entera. ¿A quién van a dar esos señores la respuesta? El día en que **Hideo Kojima** se preocupe por una denuncia tan patética como esta, hecha además en un país insignificante para el mercado japonés de los videojuegos, podremos decir que el Apocalipsis acaba de comenzar...

Mr.Karate
Mrkarate@mixmail.com

Hoy, al ver las noticias de **Antena 3** me he quedado perplejo, no podía creer lo que estaba viendo. Dicen que el **Metal Gear Solid** induce a los niños a DROGARSE. ¿Cómo? Pues sí, eso dicen. Se basan en que cuando juegas al **MGS** la tensión es tal que sientes que el mando se te va de las manos, que vibra (claro, como no va a vibrar si es un **Dual Shock**) y te sientes agitado.
En tal caso, el propio juego te incita a que te drogues, ya que su protagonista, **Solid Snake** se toma durante el juego unas pastillas, supuestamente de "droga". ¿Pero qué dicen?
Aclaración de lo que "realmente" **Solid Snake** hace en el juego: En un momento dado de éste, **Snake** se hace con unas pastillas llamadas **Diazepán**. Éstas son muy parecidas al **Valium**, medicamento que en España es utilizado por millones de personas (tal vez más de lo que deberían). Pues bien, esta es la supuesta "droga" que toma **Solid Snake**, un simple **Válium** para los nervios, porque cargar con la responsabilidad de salvar a la tierra de su destrucción, en tan sólo 18 horas y sin ser visto por ningún guardia, acarrea que el chico pueda estar un poquitín nervioso, o al menos, tenso.
En otro momento del juego **Snake** puede resfriarse, a causa la baja temperatura que hace en Alaska, lugar donde transcurre el juego.
Entonces, si quieres, te puedes tomar otra pastilla que posee **Snake**, aunque esta vez es para el resfriado, sólo para eso, para evitar un simple catarro, no para drogarse. ¡¡¡Por favor...!!! Tendría un poco más de sentido que se quejasen por las muertes indiscriminadas que producen en este juego (que, por otra parte, tampoco son nada del otro mundo), pero como la gente está tan acostumbrada a la violencia (noticias de guerra, películas bélicas, etc...), ni se da cuenta. Se dedican así a atacar lo primero que pillan, que es el tema de moda de estos tiempos: La Droga.
Y no sólo eso, dicen que en Japón también se está tratando el tema y que tomarán medidas para solucionar el problema, ya que este tipo de juegos no son beneficiosos. ¡¡Menuda sarta de mentiras!! Si en Japón llegasen a enterarse de esta noticia, se reirían de este nuestro país. Les daríamos una impresión de país "retrasado" y "anticuado", que está deseoso de machacar a todo lo que esté relacionado con los videojuegos y el manga porque, simplemente, a sus habitantes se les a metido en la cabeza que los juegos son perjudiciales (¡qué casualidad que casi todos los anuncios de drogas van ligados a un videojuego: comecocos, **Tetris**... etc.¡). Y es bien al contrario, de una manera moderada son muy útiles para agilizar los sentidos, o como un simple entretenimiento más.
Si contrastáis esta explicación con lo que dijo **Antena 3**, notaréis lo fatalmente informados que están en esta cadena. Lejos de la equivocada idea de un **Solid Snake** "drogado" se presenta a un personaje noble, sincero y amante de la vida. Quizá el que más de cuantos he podido ver en cualquier película, juego o cómic.

Javier Herreros
sbroly@mixmail.com

SECCIÓN EMULADORES

"DENTRO DE POCO EMULARAN HASTA LOS CALZONCILLOS"

En el último año, el tema de la emulación ha cautivado a propios y extraños. Y ya no es ninguna cosa extraña eso de jugar a clásicos de recreativa en los que te pasaste toda la niñez echando dinero. Y disponer ahora de juegos que antes te podían costar unas 7.000 u 8.000 pesetas por los pocos duros que pueda costarte el teléfono es un chollo. Actualmente, se puede llegar a jugar incluso a la **Nintendo64** en tu PC (si tienes un equipo suficientemente potente, claro).

Dicen las malas lenguas que es ilegal la emulación, pero existe un amplio vacío legal sobre el tema. Por si acaso, las paginas de *roms* (una *rom* es un cartucho, CD, placa... que es "dumpeado" para convertirlo en datos que se puedan almacenar en nuestro disco duro, CD, zip, etc.) advierten que disponer de ellas sin la posesión correspondiente de la versión original del juego, es ilegal. De cualquier forma, si estáis interesados en el mundo de la emulación u os queréis iniciar en él, a continuación mencionaré cada una de las consolas emuladas y los "emus" más importantes de cada una.

Vectrex: DVE es el único emulador para esta consola.

Colecovision: ADAMEN, COLEM o **VCOLEC**, la calidad es igual de buena.

Atari 2600/5200: en el caso de la 2600 sin duda el mejor es el **Z26**, seguido del **PCAtari**. Para la **Atari 5200**, **Rainbow** es el único emulador que existe para PC.

Nintendo/Nes: Con gran cantidad de emuladores, pero que por número de *rom* y la calidad, **Nesticle** es de lo mejorcito.

Super Nintendo: SNes9X fue un bombazo en el mundo de la emulación para este sistema, pero cuando estaba en su mejor momento su programador dejó el proyecto alegando motivos de trabajo. Cuando volvió un año mas tarde, **ZSNes** había superado con creces la calidad del **SNes9X**, y actualmente puedes jugar casi con toda perfección a prácticamente todas las *roms* de **SNes** en un Pentium 100. Todavía quedan por perfeccionarse la emulación del chip **DSP** y el **FX**.

Game Boy: Casi perfecto, sin problemas puedes jugar a la **Game Boy** con incluso un 486 (recomendamos Pentium) con "emus" como **VGB** (mejor la versión de **MSDOS**). **DBoy** es un emulador japonés que en poco tiempo ha sabido ganar puestos (últimamente ha comenzado la emulación de la **Game Boy Color** con excelentes resultados).

Nintendo 64: ¡¡**UltraHLE** EMULA **NINTENDO 64**!! Aunque pensábamos que era muy difícil, este emulador consigue hacer funcionar juegos como el fabuloso **Zelda64**. Eso sí, necesitas un Pentium2 a 350Mhz y ***3DFX*** como mínimo (con el emulador de **Glide** puede que con otras tarjetas que no sean ***3DFX*** funcione también). Lamentablemente, el emulador se ha dejado de programar nada más salir la primera versión. Los programadores dicen que no esperaban el saqueo de *roms* que produjo la salida del emulador. También se comenta una posible persecución legal por parte de **Nintendo** hacia los programadores de este emulador.

Virtual Boy: Sólo existe el **VB98**, y necesita mucho procesador para hacer funcionar sus juegos (como mínimo un Pentium2 a 300).

Master System/Game Gear: BRSMS, Massage y MasterGear lideran el mercado de estas consolas. Al ser prácticamente idénticas la **Master System** y la **Game Gear**, los emuladores existentes sirven para ambas.

Mega Drive/Genesis: KGen fue pionero y **Genecist** emula mas rápido, lo cierto es que ambos la emulan casi a la perfección.

Saturn: PCSaturn, UltraSat, ASaturn, Satan, SSEmu o Sat'on'em, da igual, ninguno hace nada salvo emular la **bios** de la consola. Lo cierto es que la poca aceptación de esta consola hace que sólo algunos programadores se animen seriamente a hacer un emulador de **Saturn**. De cualquier forma esperamos que no tarden mucho y finalmente podamos disfrutar de todos los juegos de esta fabulosa consola desaparecida.

Lynx: Handy y MetalLynx son los únicos emuladores de esta consola, ambos funcionan casi igual.

PcEngine/Turbografx: Magic Engine es sin duda el mejor de todos, aunque es de pago (de todos modos no te costará mucho encontrar una versión totalmente funcional). Emula tanto la versión cartuchos como la de CDs con toda perfección, sin necesitar muchos requisito de ordenador. Si todavía no lo encuentras y tienes bastante máquina **Hu6280** funciona muy bien, con sonido en un Pentium233 (***Magic Engine*** requiere Pentium100 solamente).

Neo Geo: Aunque parecía imposible que se llegara a emular con tanta calidad y tan rápidamente, **Neo Geo** está emulada. **NeoRage** fue y es el mejor, se puede jugar casi perfectamente en un Pentium100, precisando de un mayor potencial para que funcione la última versión, que ya emula el sonido gratamente. **Mame** también suena, pero es mucho más lento, se necesita como mínimo Pentium2 para que la emulación sea decente. Otros son el español **Neogem** (al que todavía le queda mucho camino) y **Danji**, con el cual la gente no se aclara, pues no trae fichero de texto explicativo, siendo de origen coreano.

Playstation: No nos creíamos hace un año que **PSX** pudiera emularse decentemente hasta dentro de algún tiempo (aunque visto el emulador de **Nintendo64** ya nos lo creemos todo) **PSEMU PRO** comenzó a demostrar que no era tan difícil, y actualmente contamos con **BLEEM!**, un emulador de pago casi perfecto. La utilización de tarjetas aceleradoras 3D conseguirá que se supere la calidad de **PSX** con utilización de técnicas antipixelado y demás efectos en juegos poligonales.

DreamCast: ¡Ya ha comenzado a emularse! Sí, dicen que es posible. Parece que la arquitectura de **Dreamcast** es muy parecida a la de nuestro PC (*claro, Bill Gates metió la zarpa en el aparatejo de* ***Sega***), y es posible que dentro de no mucho nuestros ordenadores puedan ejecutar juegos como el **Sonic Adventure**. Bueno, esto ha sido sólo un repaso por los emuladores de consolas. Si hablásemos de todo lo emulable tendríamos que referirnos a emuladores como el de **Tamagotchi**, que podréis encontrar en el CD-ROM que acompaña la revista. Pero hacer eso sería una locura. En próximos números nos adentraremos en los emuladores principales, viendo sus pros y sus contras.

Mangafan
otakuman@netspain.com



Emulador DBoy (Game Boy Color)



Emulador Nesticle (Nintendo 8 bits)



Emulador Hu6280 (PCEngine/Turbografx)



Cada mes os adjuntaremos en nuestra sección Lyrics las letras de las canciones más interesantes del panorama musical de los videojuegos. Si queréis ver publicada la letra de alguna canción, hacednoslo saber en cualquiera de nuestra direcciones y haremos cuanto nos sea posible para ponerlas en próximas entregas. Este mes, 2 temas clave de la saga Final Fantasy.

"One Winged Angel"
Tema de Sephiroth
B.S.O. Final Fantasy VII







Estuans interius
ira vehementi
Estuans interius
ira vehementi
Sephiroth
Sephiroth

Estuans interius
ira vehementi
Estuans interius
ira vehementi
Sephiroth
Sephiroth

Sors immanis
Et inanis
Sors immanis
Et inanis

Estuans interius
ira vehementi
Estuans interius
ira vehementi
Sephiroth
Sephiroth

Veni, veni, venias,
Ne me mori facias
Veni, veni, venias,
Ne me mori facias

Veni, veni, venias, (Gloriosa, Glorious)
Ne me mori facias (Generosa, Noble)
Veni, veni, venias, (Gloriosa, Glorious)
Ne me mori facias (Generosa, Noble)
Sephiroth
Sephiroth

"Eyes on Me"
Tema Principal Final Fantasy VIII
Canta: Faye Wong

Whenever sang my songs
On the stage, on my own
Whenever said my words
Wishing they would be heard
I saw you smiling at me
Was it real or just my fantasy?
You'd always be there in the corner
Of this tiny little bar

My last night here for you
Same old songs, just once more
My last night here with you?
Maybe yes, maybe no
I kind of liked it your way
How you shyly placed your eyes on me
Oh, did you ever know
That I had mine on you?

Darling, so there you are
With that look on your face
As if you're never hurt
As if you're never down
Shall I be the one for you
Who pinches you softly but sure
If frown is shown then
I will know that you are no dreamer

So let me come to you
Close as I wanted to be
Close enough for me
To feel your heart beating fast
And stay there as I whisper
How I loved your peaceful eyes on me
Did you ever know
That I had mine on you?

Darling, so share with me
Your love if you have enough
Your tears if you're holding back
Or pain if that's what it is
How can I let you know
I'm more than the dress and the voice
Just reach me out then
You will know that you're not dreaming

Darling, so there you are
With that look on your face
As if you're never hurt
As if you're never down
Shall I be the one for you
Who pinches you softly but sure
If frown is shown then I will know
that you are no dreamer



Siempre es difícil (por no decir imposible) comenzar en un primer número con una sección activa de Correo y Colaboración de los Lectores. Obviamente, la gente no sabe de la existencia de la revista, y por tanto no podrían ponerse en contacto con nosotros. ¡¡Bueeeno!! Pues nada, aquí estamos para responder las preguntas de los más inquietos, que pese a nuestra discreción ya nos han localizado. A ver lo que dicen...

- **Pepi Navarro**, de **Málaga**, nos pregunta si vamos a tener una sección de mangas y animes, y si comentaremos juegos basados en cómics nipones. Como podrás ver en páginas anteriores tenemos un par de secciones relacionadas directamente con el manga, aunque en próximos números dedicaremos más espacio al mundo del manganime y sus videojuegos. Nos ha enviado varios dibujos a todo color de series de anime, que yo gustosamente paso al coordinador para ver lo que se puede hacer con ellos (aunque todos están geniales).

- **Manolo** nos pregunta desde **Motril (Granada)** cuándo va a salir la segunda parte de **Bust a Move** en nuestro país, y si las canciones estarán traducidas al inglés como en la primera parte. Pues la verdad es que, recién salida en Japón, es difícil concretar cuándo aparecerá en nuestro país (suelen pasar unos meses) y sí, suponemos que volverán a traducir las canciones. Sobre este tema me gustaría comentar que es curioso el hecho de que a la gente que tiene el **Bust a Move** original no le gustan nada las versiones occidentales de las canciones niponas, que no están tan mal (supongo que todo será cuestión de acostumbrarse a ellas). Y desde aquí preguntamos a los señores de **Sony**: ¿Por qué dejaron únicamente la canción de ***Frida*** en japonés? ¿Tan penosa la encontraron o fue todo lo contrario? **Manolo** también nos pregunta si va a salir editado en español el **Brave Fencer Musashi**. Pues aún no hay noticias de que lo haga. Imagino que si acaba siendo editado, a estas alturas, tal vez sea en inglés (aunque con lo que han tardado en traducir el **Wild Arms**...).



Dibujo de Pepi Navarro (Málaga)

Y estas eran las dos cartas que nos han llegado antes de salir a la calle. Para quienes no sepan donde hay que dirigirse, la dirección del correo a la que debéis mandar vuestros comentarios, cartas y locuras *frikis* es:



Revista LOADING
Avda. Mare de Deu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

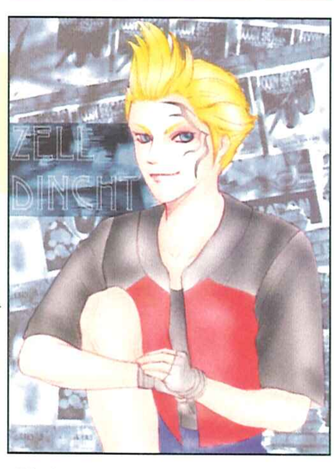
A ver si logramos hacer un correo que conteste hasta las preguntas del más "golfo". Eso sí, recordad que lo principal para nosotros son los juegos de importación y las noticias, por lo que no os limitéis a preguntar sobre lanzamientos en nuestro país.

Y no, ya no van a salir más juegos de **Gokuh** para ninguna consola...

Mr. Karate







Dibujos de aficionados nipones, a los que esperamos que imitéis. A ver si os animáis a hacernos unos peaso dibujos con los que llenar las paredes de Frikilandia.

EN IMPRENTA



Finalmente, os podemos dar unos primeros datos del último **KOF**. Su título completo será **The King of Fighters '99: Millennium Battle**.

- Como era de esperar, el juego está desarrollado en 2D para la base **NeoGeo**, donde se mantendrá la nueva saga en años venideros.

- **KOF'99** tiene un nuevo argumento, por ahora desconocido, contando para el desarrollo del mismo con un nuevo protagonista (del que tampoco se sabe nada). Al parecer, éste estará conectado de algún modo con el entorno de la anterior saga. La nueva historia, según **SNK**, no va a ser tan compleja como la de **Orochi**.

- **KOF'99** tendrá (al menos en el menú inicial de selección) un total de 30 personajes divididos en 7 equipos de 4 personajes, más 2 solitarios. Y es que ahora el juego cambia, enfrentando a 4 luchadores a la vez. La base del juego será la de 3 contra 3, pero seleccionaremos un cuartp componente, al que se le ha denominado **Strike**, que estará pendiente de ayudarnos en cualquier momento (como el sistema de ayudas habitual de la saga).

- Antes, el **striker** salía a ayudar en momentos críticos del combate para golpear al rival del equipo contrario, liberando a su compañero. Ahora ,el uso del cuarto compañero es muy distinto; podremos recurrir a él hasta un máximo de 5 veces, formando parte del combate. Ahora infligirá daño mediante unos ataques diseñados solo para los **striker** (antes golpeaba, se iba y no hacia daño), permaneciendo más rato en pantalla (se podrán poner, por tanto ,4 personajes atacando conjuntamente). El **striker** de cada grupo no está predefinido, será el que nosotros elijamos.

- Se ha confirmado la presencia de **Kyo** y **Benimaru**, aunque esta vez no formarán equipo juntos.

- Tendrá 5 personajes completamente nuevos. **SNK** ha confirmado que de los 30 personajes que habrá en la plantilla del **'99**, 5 se estrenan en la saga. Uno de ellos será el nuevo héroe protagonista, sobre el que no se ha soltado ni un solo dato, aunque se sabe que vestirá de forma elegante (*vamos, que no será ni un **Ryu** ni un **Terry***). Otros personajes nuevos serán una chica y el enemigo final.

- Se sabe que de los 30 luchadores, 7 son chicas, pero, ¿cuáles? Eso no se desconoce aún.

- Ha sido eliminado el modo de ataque **Extra**, quedando únicamente un modo **Advanced** que además tendrá algunos cambios. También cambiarán los datos de **compañerismo**, para depurar el sistema **striker**.

- No existirá ningún equipo totalmente nuevo, todos los cambios se producirán en grupos antiguos a los que se le añadirán los personajes nuevos.

- Se modificarán algunos diseños. Al igual que a **Sie Kensou** le cambiaron la ropa en el **'98**, otros personajes lo harán en el **'99**.

- Mediante la conexión del **KOF:DreamMatch'99** de **Dreamcast** y el **KOF:Round2** de **NeoGeoPocket** podremos sacar un menú de ilustraciones ocultas, entre las que aparecerá alguna con imágenes de los nuevos personajes del **KOF'99**. Por esa razón, hasta la fecha de puesta en venta del **KOF** de **Dreamcast** (el 24 de junio) **SNK** no piensa dar ni un dato sobre el nuevo protagonista de la saga.

NOTICIAS DE ÚLTIMA HORA

- **Capcom** ha anunciado la realización de un CD recopilatorio con los **Megaman 1** al **6** de **Nintendo** para **PSX**.

- Se pospone la fecha de lanzamiento del **Jojo's Bizarres Adventures** para **PSX** hasta el 26 de agosto. Confirmados además 5 personajes nuevos inéditos en la versión arcade.

- Se anula también el lanzamiento del arcade en 3D **Final Fight Revenge**, ya que al parecer la gente no respondió satisfactoriamente al test de la versión beta.

- El día 24 de junio, posiblemente para contrarrestar las ventas del **KOF** de **Dreamcast**, **Capcom** pondrá a la venta el **Rival School 2**.

- **Electronic Arts** ha comprado las licencias de **Koudelka** y **Fatal Fury: Wild Ambition** para darle salida en los EEUU. (*¿Podremos volver a ver juegos de **SNK** editados en España*?)

- Además de los 4 personajes (ya comentados en las noticias) que habían sido integrados en la versión **Plus** de **Street Fighter EX-2**, se han añadido un tipo llamado **Vircano Rosso** y **Pulum** (la chica mora de la primera parte). Se sabe ya que la chica rubia con gafas nueva se llama **Area**, y que es hija de un inventor (el arma de su brazo ha sido diseñada por su padre). Sobre **Rosso** puede añadirse que busca venganza por la muerte de su amada (*¡toma ya*!) y que pelea de un modo muy violento.

- **Namco** imita el **Guitar Freak** de **Konami**, lanzando su propio arcade de guitarra: **Guitar Jam**. Desde luego, la guitarra que hay que manejar es aquí mucho más real.

- **Toshinden Subaru** saldrá a la venta 12 de agosto.

- **Sega** va a lanzar para **Dreamcast** un juego llamado **Super Producer**, en el que manejaremos jóvenes personajes que quieren saltar al mundo de las discotecas (algo parecido a Bust a Move). No tiene mala pinta...

- **Konami** une sus títulos de arcade **Hyper Bishi Bashi Champs** y **Gachagachamp** para **PSX** bajo el nombre de **Bishi Bashi Special 2**. 48 nuevas pruebas para esta secuela del juego de competición más caótico de la historia.

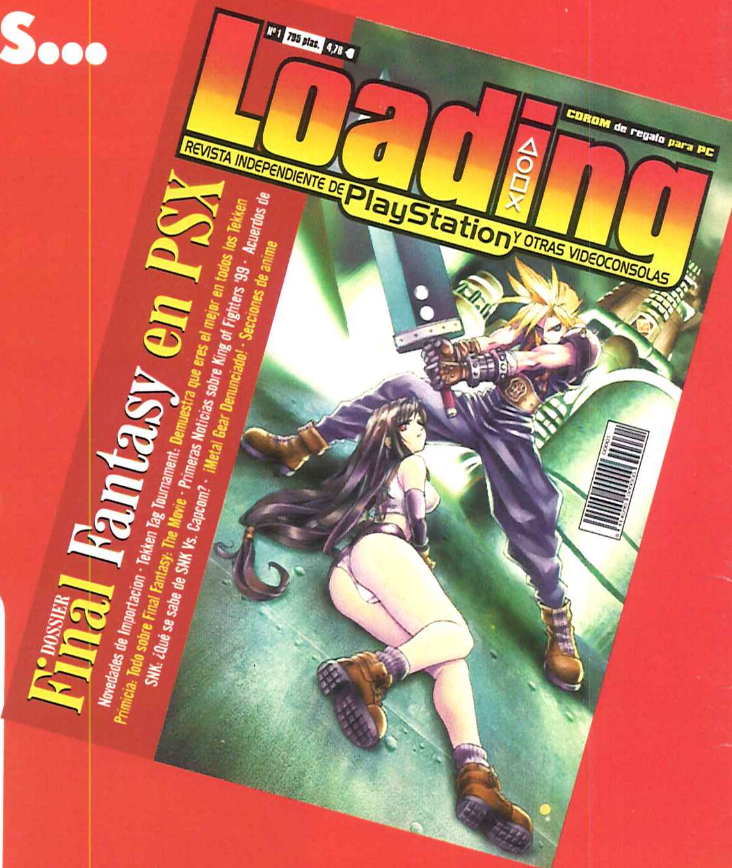
- Se prepara también para septiembre la salida del **Beat Mania 4th Mix: The Beat goes on** para **Playstation**, y el **Pop 'n Music 2** para **Dreamcast**. Más música para los amantes de este nuevo estilo.

- **Namco** prepara un CD de ampliación para el **Ace Combat 3** con 52 misiones que saldrá a la venta en agosto.

....

¡Suscríbete!

A la Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...



20%

de descuento sobre el precio de portada

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING durante un año por el precio de 7.632 ptas., ahorrando un 20% sobre el precio de portada.

NOMBRE Y APELLIDOS.......................................

DIRECCIÓN.......................................

CIUDAD Y PROVINCIA.......................................

EDAD.......... TELÉFONO.......................................

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.632 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

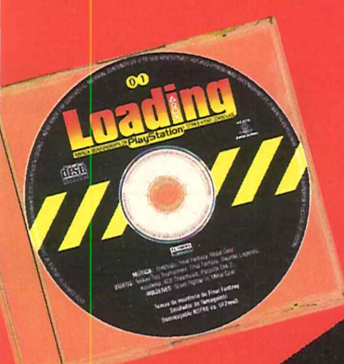
Número.......................................

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................

Titular de la tarjeta.......................................

Firma:

...y la recibirás cómodamente en tu casa puntualmente cada mes.



...y cada revista con su CD-ROM para PC!!!

*CDROM para ordenadores compatibles PC no utilizable en cónsolas

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50



Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant Joan Despí, BARCELONA Tel.(93) 477 02 50 Fax(93) 477 22 84

Contenido del CD

MÚSICA
- Final Fantasy Celtic Moon
- Final Fantasy Mix
- Final Fantasy Tactics
- Varios Final Fantasy
- Metal Gear Solid Sampler CD
- Eretzvaju (Evil Zone)
- Midis





VÍDEO
- Tekken Tag Tournament
- Playstation2
- Shen Mue
- Legend of Mana
- Koudelka
- Final Fantasy Saga
- Anuncio Parasite Eve 2
- Anuncio King of Fighters Dream Match 99
- Demo Fatal Fury
- Demo Gaunlet Lengends
- Opening Soul of Samurai
- Eretzvaju Opening





IMÁGENES
- Metal Gear Solid
- Sf III



VARIOS
- KOF98 Vs. SFZero3
- Tamagotchi Simulator 2.0
- Play Station Movie Player
- The Dancer
- Salvapantallas Metal Gear Solid
- Metal Gear Solid SS Screen Saver
- Iconos
- Pieles WinAmp
- Windows Media Player 5.2
- Intel Indeo 5.1
- Quick Time for Windows
- RealPlayer 5.0
- Winamp 2.23
- WinZip 7.0







